PCFormat

MULTIMEDIJA>>TEHNOLOGIJA>>IGRE>>INTERNET>>NASVETI>>**VSE ZA VAŠ PC**

POSTANITE KREATIVNI!

Na disku zmogljiv grafični program The Gimp
Nasveti za urejanje slik v reviji
Primerjalni test desetih digitalnih aparatov

CD IZDAJA

TEMI MESECA

Računalniki v vesoljskih poletih
Digitalni dom prihodnosti

KAKO...

Snemati Svetovno prvenstvo na PC
Urediti Windows register
Programirati v OpenGL
Sestaviti svoj Xbox

IZ SVETA IGER

Prvo poročilo s sejma E3
Opisi Elder Scrolls III
Die Hard/Cultures 2

JUNIJ 2002/4/990 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 820005

NA DISKU

Celoten program Vexira Antivirus in 12 mesecev brezplačnih nadgradenj.

TV KARTICE

Pozabite na drugi televizor! Preizkusili smo pet TV kartic.

DOOM III

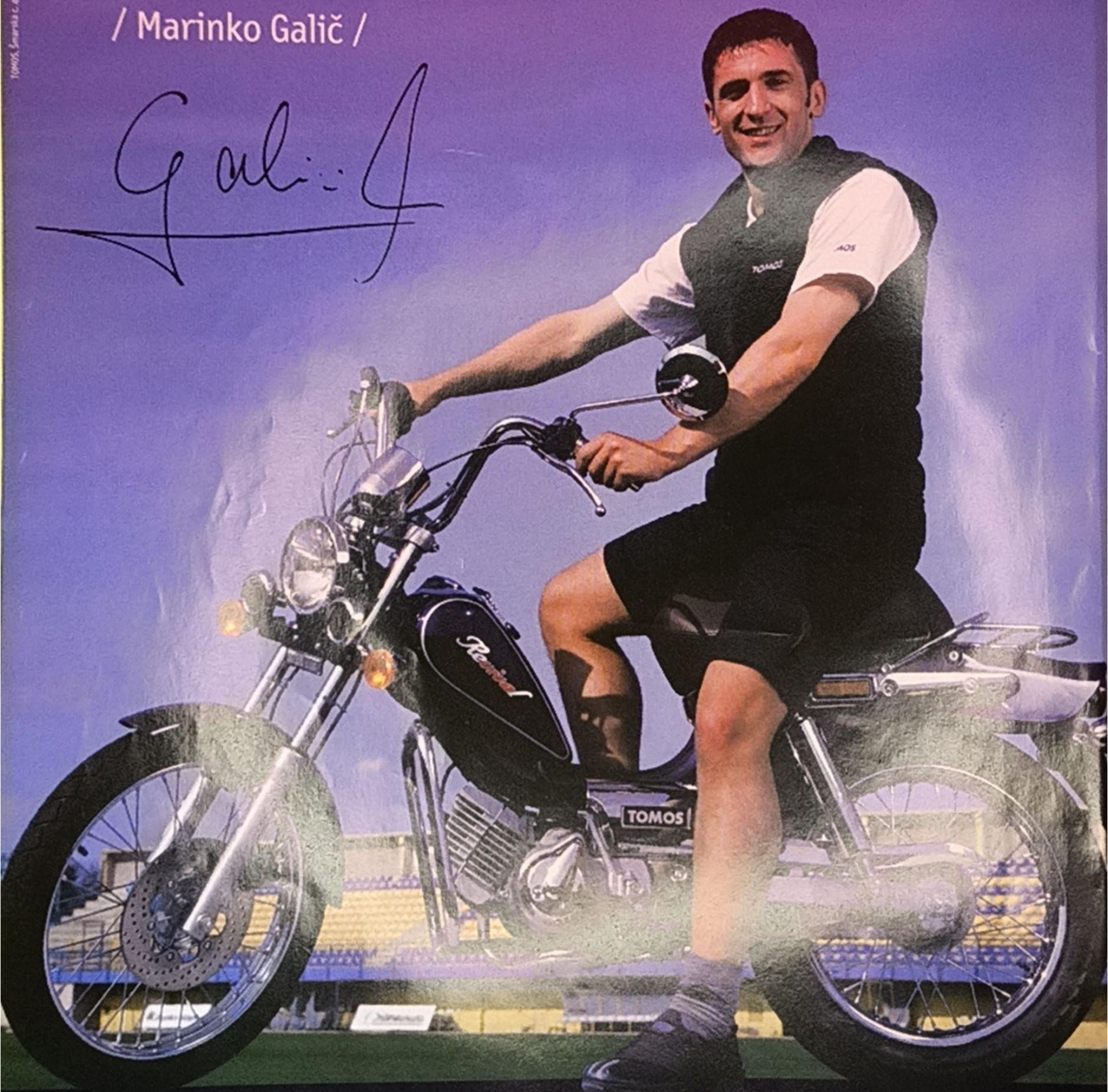
V Los Angelesu smo igrali Doom III. Preberite naše prve vtise.

PREIZKUŠENO

GeForce 4 kartice, osnovne plošče, enote CD-R, igralni pripomočki ...

Obramba pred dolgočasjem

/ Marinko Galič /



TOMOS

Pusti domišljiji prosto pot

www.tomos.si

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković

Namestnik urednika Boštjan Uršič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani Florjančič Tisk d.o.o., Erik Pevec, Borut Lukman
Sodelavci Matt Avery, Barbara Banović, David Bradley, Aljoša Hancman, Ian Harris, Dan Hutchinson, Tomaž Kotnik, Richard Longhurst, Alec Meer, Adam Oxford, Andrej Potočnik, Primož Sečnik, Igor Unuk, Luis Villazon, Mike Williams
Ilustracije Boris Vigec, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Avtorji programa na CD-ROM-u Bocosoft.com
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic,vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2002.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.

>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.

>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.

>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.

>> Uživajte med branjem revije. S tem poslom se ukvarjamo zato, ker ga obožujemo.

Nikola Janković Urednik

V preteklih mesecih sem si v stanovanju namestil lastno omrežje – v bistvu ne gre za nič drugega, kot za prastari Pentium prve generacije, na katerem v Linuxu teče internetni strežnik, nanj pa sem povezal domači namizni računalnik in notesnik, ki ga dnevno selim iz službe domov in obratno. Sicer nič revolucionarnega, a sam sem si zamišljal, da gre za velik korak v prihodnost, kar zadeva digitalizacijo stanovanja. Kako bo čez nekaj let zadeva v resnici izgledala, če je verjeti Billu Gatesu in Microsoftovim načrtom, je ta mesec raziskal Aljoša in vam prinaša videnje domovanja prihodnosti, začenši na strani 28. Naslednji korak, ki sledi klasičnemu omreženju, je gotovo brezžično omrežje (str. 8), ki mi bo omogočilo spakirati notesnik, oditi na vrt in delati v udobju vrta ali vsaj balkona, ne da bi izgubil povezavo z internetom.

In ker ta mesec vsi slovenski mediji trobijo o Svetovnem prvenstvu, ne bi bilo pošteno, če bi se mu kar tako izognili, kajne? Kakršna koli že bo usoda Srečka in njegovih fantov, eno je gotovo – smo ena redkih reprezentanc, ki je že s samo uvrstitvijo presegla svoj cilj, tako da se nam ni potrebno preveč obremenjavati z rezultati. Če bodo ti dobri, toliko bolje – in kot veste, ponavadi ravno moštva, ki igrajo razbremenjena, znajo najbolj presenetiti. Sedite torej pred televizorje in držite pesti. Kako mislite, da morate v času igranja tekem v službo? No, v tem primeru obrnite na stran 50, kjer vas čaka primerjalni test TV kartic ter nato na strani 93 preverite, kako uporabiti računalnik namesto videorekorderja in Svetovno prvenstvo posneti na CD-je. Uživajte torej v številki in v obilju nogometa!

nikola@videotop.si

Nikola

NAROČITE SE DANES!
Prihranite denar na letni zalogi PC Formata ... (str. 72)

PCFormat
VSE ZA VAŠ PC

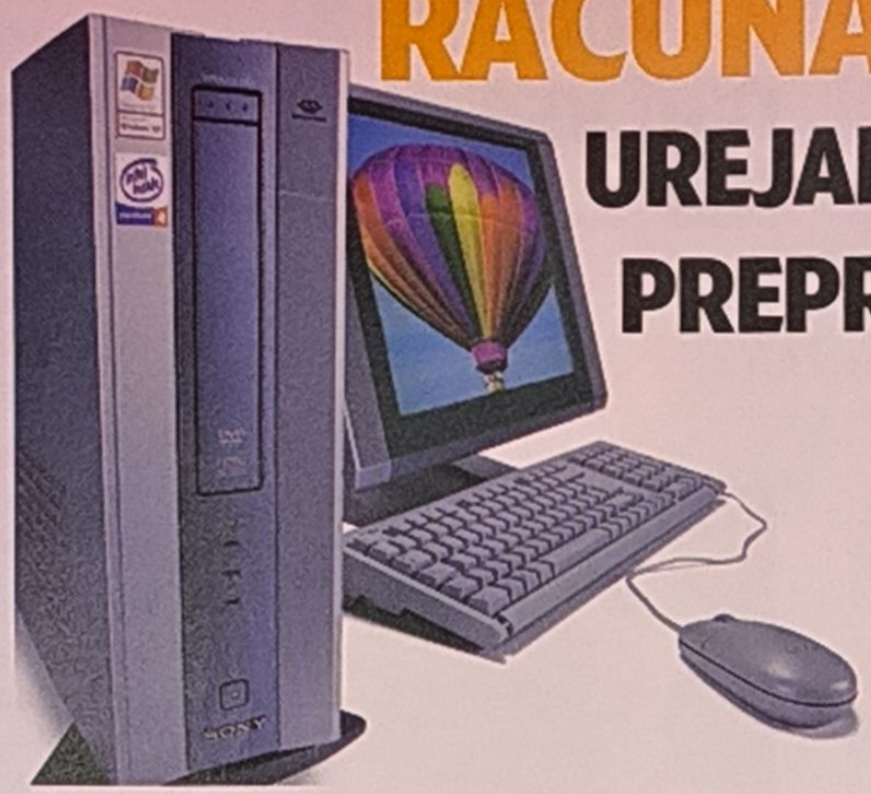
ZGODBE Z NASLOVNICE
Kako najhitreje do njih...

OCENJENI
34 10 digitalnih fotoaparatov
50 5 TV kartic
45 Kartice GeForce 4
52 The Gimp
74 Elder Scrolls III: Morrowind

PLUS
22 Računalniki v vesolju
28 Digitalni dom prihodnosti
64 Poročilo s sejma E3
84 Računalniško urejanje slik z Gimpom
93 Svetovno prvenstvo
94 Programiranje v OpenGL

RAČUNALNIŠKO UREJANJE SLIK NA PREPROST NAČIN

(str. 84)



E- VS NAVADNA POŠTA

Ali elektronska pošta grozi poslovanju Pošte? **(str. 10)**

DIGITALNI DOM

Gates ima nore načrte za vaše domovanje. **(str. 28)**

VELIKANSKI KORAKI

Računalniki, ki so popeljali človeka do Lune in naprej. **(str. 22)**

SESTAVITE SVOJ XBOX

Microsoft želi, da za njihovo konzolo porabite 100.000 SIT. Sestavite jo raje sami. (str. 99)

SUPERTEST 10 DIGITALNIH FOTOAPARATOV

(str. 34)

OGLAŠEVALCI

Acord- 92	**49, 55, 104, 108**
Activision	**107**
Adi & Peter	**58**
Amis.net	**57**
Antipiratsko združenje	**17**
Eon	**93, 102, 105**
Florjančič Tisk	**53**
Kastner & Ohler	**83**
KFM	**34**
Medis	**33**
Mlacom	**19**
Nevtron	**53**
Optimedia	**32**
Quick Computers	**61**
Radio City	**41**
Radio Plus	**18**
Radio Viva	**100**
Repro	**30**
Take 2	**92**
Thrustmaster	**vložena**
Tomos	**2**
VideoToP 13	**14**
WLW	**19**

6 NOVICE
33 PREIZKUŠENO >>
62 IGRE >>

84 KAKO...

- **Obvladati** urejanje slik na računalniku
- **Pisati** lastno glasbo z Magix Music Makerjem
- **Snemati** Svetovno prvenstvo na računalnik
- **Programirati** v OpenGL-u
- **Urediti** Windows Register
- **Sestaviti** lasten Xbox

NAPOVEDI
Na poti do nas

62 Star Wars: Galaxies
64 Sejem E3
68 Doom III
69 Republic: The Revolution
70 Spider-Man: The Movie
71 Iron Storm
73 Age of Wonders II

OPISI
Odigrane in preigrane

74 Elder Scrolls: Morrowind
FRP-jka, ki je po svoji lepoti izzvala *Dungeon Siege* in po svoji velikosti *Baldur's Gate II*
76 Die Hard: Nakatomi Plaza
Ali smo naposled dobili igro *Die Hard*, vredno našega časa?
77 Blood Omen 2
78 Cultures 2
79 The Sims on Holiday
79 The Settlers IV: The Trojans and the Elixir of Power
80 Trainz
80 Ski Park Manager
81 Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge
81 Combat Mission
82 Might and Magic IX
82 Mall Tycoon
83 Opisi ponovnih izdaj

STROJNA OPREMA
Nadgradnje in periferija

34 Supertest digitalnih fotoaparatov
Zmeša se nam od klikanja z 10 najnovejšimi modeli.
42 AOpen osnovna plošča
43 Samsung SCX-1150F All-in-one
43 Hercules 3D Prophet All-in-Wonder 8500 DV
45 Plextor Plexcombo
45 Gainward GeForce 4 Powerpack
46 Aopen GeForce 4 MX 440
46 3D Blaster GeForce 4
47 Proplay Gameboard
47 Čitalnik Mustek Bearpaw 2400
48 AOpen GeForce 4 MX 440
48 Epson AcuLaser C1000
49 2002 FIFA World Cup Dual Analog Gamepad
49 Firewire kartica
50 5 TV kartic

PROGRAMSKA OPREMA
Aplikacije in orodja

52 The Gimp
Brezplačna alternativa *PhotoShopu*.
54 Adobe InDesign 2.0
54 Traktor DJ
55 MAGIX Video Maker
55 WinAmp 3.0
56 eZedia MX 3
56 ArCon Moj Dom 3.0

ES III: MORROWIND
FRP-jka, ki izziva velikega *Balduria*? **(str. 74)**

E3
Prvo poročilo s sejma vseh sejmov. **(str. 64)**

na diskih →
Programi/igre/dodatki
Vse za vaš PC

THE GIMP
BREZPLAČEN PROGRAM
Zmogljiv program za delo s slikami.

VEXIRA ANTIVIRUS
CELOTEN PROGRAM
Brezplačen program za protivirusno zaščito.

PLUS
JEDI OUTCAST
TOCA RACE DRIVER
MAYA LEARNING
TONY HAWK 3
IN DRUGE

PLUS
44 Naslednji mesec
60 Opisi DVD filmov
72 Naročite se
105 Pisma bralcev
106 Brihtna glavca

novice

Dejstva/Komentarji/Analize To so novice

Berite drobni tisk

Le preberite besedilo pred namestitvijo, da izveste, kaj dovoljujete M$oftu.

»Da. Da. OK. Strinjam se.« Namestitev Microsoftove programske opreme je že od nekdaj podobna prepiranju z mamo. A ko ste z očmi preleteli licenčno pogodbo pred namestitvijo Oken, se najbrž niste zavedali, v kaj vse ste privolili. Pred dvema mesecema je Microsoft sprožil pravi mali upor nekaterih organizacij, ko je po tihem spremenil svoje pravice ob nameščenih sistemih Windows XP, ki jim daje pravico dostopati do vašega PC-ja, ne da bi pred tem zahtevali dovoljenje. Neki pozorni uporabnik je opazil vrstico, ki Microsoftu »daje pravico, da preveri različico izdelka in/ali njegovih komponent, ki ga uporabljate in ... vam omogoči nadgradnje ali popravke, ki bodo samodejno naloženi na vašo delovno postajo.«

Ob branju tega stavka bi rekli, da se nanaša na Windows Update, ki že tako ali tako na vaš PC samodejno nalaga popravke za programsko opremo. Vendar se ne omejuje le na to. Trenutno lahko samodejno nalaganje programja na vaš računalnik sicer izklopite, vendar zaskrbljeni uporabniki pravijo, da Microsoftu sedaj, ko je zadevo spravil v licenčno pogodbo, preprosto ni potrebno skrbeti za to, če okence označite ali ne.

Ampak, zakaj bi programski gigant sploh želel kaj takšnega? No, licenčna pogodba govori o številkah in različicah programske opreme, kar bi lahko pomenilo, da Microsoft želi preverjali, ali ljudje uporabljajo originalno programsko opremo. In po samodejnem nalaganju popravkov bi piratizirana programska oprema lahko prenehala delovati, kar se je doslej že dogajalo s popravki za *Office*.

Microsoftovo samodejno nalaganje popravkov torej lahko izklopite v Nadzorni plošči, ampak način, na katerega je sestavljena nova licenčna pogodba, daje Microsoftu pravico preverjati vaš trdi disk tudi v primeru, če ste označili to možnost. Vprašanje pa je, ali bodo kdaj to poskusili narediti.

Ko nimaš vedno prav ...

Vendar so se kopja največ lomila okrog tega, da

>>ČESA NE SMETE NAREDITI?

Tukaj je pet stvari, ki jih ne smete početi s svojim PC-jem, če verjamete Microsoftovi licenčni pogodbi (EULA).

You acknowledge and agree that Microsoft may automatically check the version of the Product and/or its components that you are utilizing and may provide upgrades or fixes to the Product that will be automatically downloaded to your Workstation Computer

KOMUNICIRATI Z VEČ KOT 10 PC-JI

Kaj pravi?
»Največ desetim računalnikom lahko dovolite, da se povežejo na delovno postajo in uporabijo storitve izdelka, ki so povezane s tiskanjem, manipulacijo z datotekami, dostopom do interneta in oddaljenim dostopom.«
Ste ga prekršili?
Najbrž, če ste svoje datoteke ponudili svetu s pomočjo Morpheusa. Vsekakor pa, če imate na svojem PC-ju postavljen strežnik FTP ali spletno stran.

NADALJEVATI Z UPORABO STARE PROGRAMSKE OPREME

Kaj pravi?
»Za uporabo izdelka, ki je označen kot nadgradnja, morate biti najprej licencirani za izdelek, ki ga je Microsoft označil kot primernega za nadgradnjo. Po nadgradnji ne smete več uporabljati izdelka, ki je bil temelj za vašo zmožnost nadgradnje.«
Ste ga prekršili?
Če ste nadgradili na *Win XP* in še vedno uporabljate *Win 98*. Ali pa ste kupili *Office XP* ter podarili stari *Office*.

GOVORITI SLABO O MICROSOFTU

Kaj pravi?
»Ne smete uporabljati programske opreme v povezavi s katerokoli spletno stranjo, ki omalovažuje Microsoft, MSN, MSNBC, Expedia ali njihove storitve in izdelke.«
Ste ga prekršili?
Precej velikih spletnih novičarskih strani poganja svoj strežnik s pomočjo *FrontPage*. Prepričani smo, da bi bil Microsoft navdušen nad tem, da bi se le-ti sesuli vsaklič, ko se podjetje znajde na sodišču.

DELITI APLIKACIJE PREKO NETMEETINGA

Kaj pravi?
»Izdelka ne smete uporabljati tako, da bi dovolili kateri koli Napravi, da uporablja, dostopa do, prikaže ali požene katero koli programsko opremo, ki jo je mogoče zagnati in ki se nahaja na delovni postaji ... razen če ima Naprava ločeno licenco za Izdelek.«
Ste ga prekršili?
Verjetno, če ste se od doma kdaj povezali na službeni računalnik.

Microsoft Update situacije ne oceni vedno najbolje. V preteklosti se je dogajalo, da so bili Microsoftovi samodejni popravki starejši od različice programa, ki je bil nameščen na računalniku, ali pa so delovali slabše kakor komponente, ki so bile nameščene pred njim. Pred kratkim smo imeli v uredništvu PC Formata primer, ko so nam „po prevari" namestili nov gonilnik za kartice nVidia. Stari je deloval odlično, vendar se je nov znašel v Windows Updatu in tako smo ga dobili. Ko smo znova zagnali sistem, smo imeli kakšnih 20 sekund časa, preden se je zadeva sesula. Ob vsakem zagonu. Tako smo morali oddirjati v Nadzorno ploščo, da smo zadevo popravili, preden se je pojavil stari dober prijatelj, modri zaslon smrti. Microsoft je v svojo nadgradnjo namreč vključil čudne gonilnike, ki so se razlikovali od nVidiinih. Na tisoče uporabnikov je imelo enake težave, obe podjetji pa se trenutno ukvarjata z raziskavo dogodka.

Nekdanji član Microsoftove ekipe, ki dela na programju Windows Update, je povedal: »Samodejnega nalaganja popravkov in novih različic ni mogoče izpeljati, če ob tem ne uničite določenega odstotka delujočih strojev. Namestitve Oken so lahko zelo zapletene in se razlikujejo od enega PC-ja do drugega. Veliko ljudi ima shranjene natančne posnetke svojih diskov, da jih lahko ob morebitnih težavah hitro znova naložijo. Če se zadeva s samodejnim obnavljanjem razmahne, sem prepričan, da bomo priče pravemu računalniškemu kaosu.« **PCF**

KRŠITI TA PRAVILA

Kaj pravi?

»Microsoft lahko prekliče licenčno pogodbo, če se ne držite pogojev te pogodbe. V tem primeru morate uničiti vse kopije izdelka in vse njegove komponente.«

Ste ga prekršili?

Da, če ste kdaj našli praznino na mestu, kjer je prej bil c:\windows; Microsoft lahko sesuje vaš PC, če ne boste upoštevali pogojev v licenčni pogodbi.

dnevnik

Označite si naslednje datume

Slovenija - Španija
(2. junij)

Prvič v zgodovini Svetovnih prvenstev bo na zeleni travnik ob tej velikanski prireditvi stopila reprezentanca Slovenije. Stavimo, da bodo ta dan ob 12:30 ulice puste, kot nikoli doslej.

www.wldcup.com

NBA finale
(5. junij)

Kljub tveganju, da nas obtožite napovedovanja športnih dogodkov v reviji, kjer jim ni mesto, si ne moremo kaj, da tega ne bi storili. Nocoj se namreč prične finale najmočnejše košarkarske lige - v primeru, da sta se oba polfinalna dvoboja končala prej kot v 7 tekmah, pa že traja nekaj dni.

www.nba.com

Soldier of Fortune 2
(7. junij)

Danes v Sloveniji izide nadaljevanje slovite akcijske igre, z zvezdo našega tokratnega intervjuja, Johnom Mullinsom v glavni vlogi. Eno je gotovo - krvi ne bo manjkalo, mi pa vam bomo opis prinesli v naslednji številki.

http://www.ravensoft.com/soldier2.html

Očetovski dan
(17. junij)

Dan žena, Dan mater - hudirja, tudi očetje si zaslužijo(m)o svoj dan. Dokažite svojemu staremu, da ste na tekočem in ga presenetite z virtualno čestitko.

http://www.najdi.si/postcards/select.jsp?cat=1&sub=8

PC Format
(1. julij)

Danes je ponedeljek in napotili se boste po svoj novi PC Format. Seveda, če niste eden tistih privilegirancev, ki jim ga dostavimo v poštni nabiralnik. Privilegiju se reče „naročnina".

PCFormat

Wi-Fi prihaja

Povežite se od koder koli.

Če je verjeti strokovnjakom, so javna brezžična omrežja za povezavo z internetom naslednja velika stvar v svetu računalništva, dostopne točke pa v ZDA rastejo kot gobe po dežju. Veriga kavarn Starbucks je pričela s postavitvijo dostopnih točk v 50 lokalih na področju San Francisca, v sodelovanju z Microsoftom pa so napovedali vzpostavitev vstopnih točk v vseh svojih kavarnah čez lužo. Dostopna mesta najdete tudi na ameriških letališčih, v hotelih in restavracijah, univerza v Stanfordu pa je z namestitvijo povezav Wi-Fi rešila problem študentskega dostopa do interneta – vsi, ki imajo notesnik opremljen s tehnologijo Wi-Fi (t.j. 802.11b), se lahko povežejo od koder koli v študentskem naselju. Brezžična omrežja stopajo tudi v Evropo, saj je Britanski Telekom napovedal namestitev okrog 400 točk Wi-Fi s prenosom do 11 Mbit/s do junija naslednje leto.

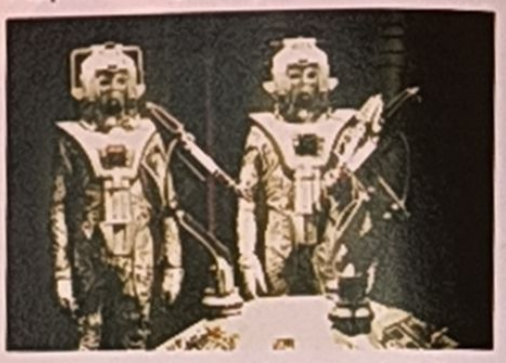
Kljub temu pa je ta številka prenizka, da bi zagotavljala pokritost celo v enem samem mestu. Za razliko od anten za mobilno telefonijo, tehnologija 802.11b zahteva, da od vstopne točke niste oddaljeni več kot 100 m. Ravno zaradi tega so večino vstopnih točk brezžičnih omrežij v svetu doslej postavili anonimni hekerji, ki ponujajo dostop do omrežja preko antene na lastni strehi ali v spalnici. Čez nekaj let se bo to seveda spremenilo in na tržišče bodo vstopili veliki igralci iz sveta telekomunikacij – predstavljajte si, da z notesnikom, ki ga uporabljate v službi, pridete domov, sedete v naslonjač na vrtu, in že ste povezani, ali pa izstopite iz letala in med čakanjem na taksi preberete elektronsko pošto. Naslednji mesec v PCF prinašamo obširen vodič po svetu brezžičnih omrežij, ki bo pokrival vse – od postavitve domačega omrežja, do namestitve antene Wi-Fi na svojo streho.

www.wi-fi.org
www.80211-planet.com

Povežite se brez nadležnih žic – svoje mnenje o obetih nove tehnologije pustite v našem spletnem forumu.

Silicijski vsadki

Kapetan Cyborg se vrača.



Profesor Warwick je znova udaril. Na tipu so 14. marca izvedli operacijo ter mu v roko vgradili računalniški čip, ga povezali z njegovimi živci ter vse skupaj povezali z radijskim prejemnikom/oddajnikom, ki sprejema živčne signale ter jih nato posreduje v PC. Pravijo, da bodo morda celo uspeli doseči, da bo računačnik vplival na živčevje, tako da bi sprožil gibanje, kar bi bil velik korak pri zdravljenju paraliziranih ljudi. Warwick meni, da bi takšen uspeh lahko dosegli že prej kot v desetih letih, medtem ko drugi znanstveniki prvega človeškega znanstvenika kritizirajo: »Zadeva je dobra za zabavno industrijo,« pravi Nick Donaldson iz londonske univerze, »vendar ne bo vplivala na razvoj v nevrološki znanosti.«

www.cyber.rdg.ac.uk
www.newscientist.com

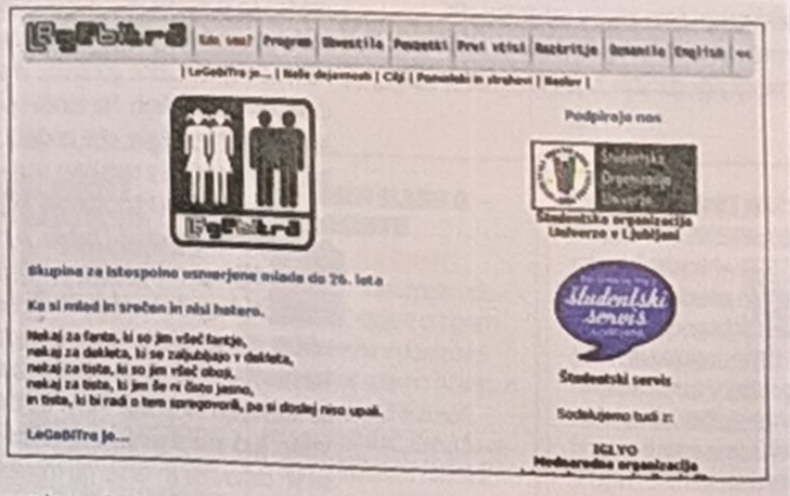
SPLETNA STRAN MESECA LEGEBITRA

Odslej nagrajujemo skupaj s 3Delavnico.

Ta mesec smo sklenili pakt s spletno stranjo 3Delavnica (**www.3delavnica.com**), skupnostjo ljubiteljev vizualne kulture in programiranja s spletnega in grafičnega področja nasploh, tako da bomo odslej spletno stran meseca izbirali z njihovo pomočjo.

Prvo skupno nagrado smo podelili strani Legebitra (**www.ljudmila.org/siqrd/legebitra**) – spletnemu mestu s precej ostro začrtanimi mejami svoje ciljne skupine. S to stranjo se namreč predstavlja skupina mladih, ki delujejo predvsem (na žalost) na področju Ljubljane in se ukvarjajo s problematiko istospolno usmerjenih mladenk in mladeničev. Njihova dejavnost je v prvi vrsti razgovor o tovrstni tematiki, soočanje med seboj, reševanje problemov, kot so priznanje okolici o svoji usmerjenosti, in podobno. Spletna stran je solidno oblikovana, s svežimi novicami iz pokrite tematike, prevladujoči element, ki je strani tudi prislužil 3D zvezdo za spletni projekt pa je zelo dobra pokritost in informiranje ciljne skupine. In to je konec koncev njihov najpomembnejši cilj.

V prihodnje se bomo potrudili izkopati čim več strani, in tiste, za katere bomo prepričani, da so vredne vaše pozornosti, nagradili s 3D zvezdo. Svoje nominacije nam pošljite na **info@pcformatslo.net.**



www.ljudmila.org/siqrd/legebitra
www.planetout.com

MODIFIKACIJE – TO SMO MI!

Bež škatla vašega PC-ja vas gotovo že pošteno dolgočasi.

Modificiranje PC-ja postaja vse bolj razširjen šport in je najvišja stopnja kreativnosti, ki jo lahko pričakujemo od zagretega računalničarja, če verjamemo ... eee ... spletni strani, ki prodaja PC modifikacije. Kakor koli že, pri Antecu (www.antec-inc.com) trdijo, da lahko način, na katerega ste spremenili ohišje vašega računalnika, veliko pove o vas, ter trdijo, da so na ta način identificirali pet različnih tipov osebnosti ...

In kaj ohišje vašega PC-ja pravi o vas?

MINIMALIST

Lotil se bo modificiranja preprostih stvari, kot so hladilnik ali držaji za ohišje. Ne želi pogršati svojega ohišja s tem, da bi ga „oplemenitil" s preveč barvami.

UMETNIK

V bistvu ne spreminja samega ohišja, temveč se ga loti s svinčnikom ali barvo. Trenutno so najbolj priljubljena naravna ozadja v slogu zelenih hribčkov iz Win XP ali popolnoma abstraktna oblikovanja.

EKSHIBICIONIST

Svoje ohišje spremeni tako, da le-to prikaže notranje organe PC-ja, ponavadi z uporabo okna iz pleksi stekla, ki ga ustvari na samem ohišju. Veliko število žic in vidne strojne opreme naj bi dokazovalo, da je njegov PC vrhunec „hard-core" umetnosti.

DEKORATER

Vseeno mu je, kakšno je ohišje, najpomembneje je, da se ujema z izgledom in slogom prostora.

SPONZOR

Prekrije zunanjost svojega ohišja z nalepkami ali logotipi priljubljenih izdelkov in znamk. Velikokrat izbere temo, kot je priljubljen proizvajalec opreme, rock skupina ali kultni film.

>> NASLEDNJI MESEC

Kako do lastne modifikacije – opremimo se z žago in se napotimo v pogumni svet modificiranja.

XBOX IGRE NA VAŠEM PC-JU!

Mislite, da lahko igrate Xbox igre na PC-ju? Ne bodite neumni, no.

Nekateri to počnejo, ker se jim ne zdi smotrno porabiti toliko denarja za konzolo. Drugi to počnejo zato, ker želijo igrati *Halo* in jih druge igre ne zanimajo. Nekateri pa spet – no, v bistvu kar precej slednjih – pa počnejo to, ker pač lahko. Pričetek prodaje konzole Xbox je poslal močne vibracije po sceni PC emulatorjev, še posebej zato, ker Microsoftova najnovejša konzola temelji na PC tehnologiji. Seveda je še prezgodaj, da bi dobili pravi in delujoči emulator (navsezadnje še nismo dobili niti programja za poganjanje iger za PlayStation 2 na PC-ju), ampak to dejstvo ni zaustavilo spletnih šaljivcev (ali hudobnežev), ki poskušajo prepričati naivne deskarje, da imajo ravno oni rešitev.

Eden prvih tovrstnih prodajalcev „emulatorja" je bila stran www.linarsoftware.de.vu, ki pa so jo hitro razkrili kot podjetje, ki vam namesto emulatorja Xboxa pošlje zlobnega trojanca, ki se namesti na lahkomiselnežev PC. Drugi so se zadeve lotili drugače – stran www.iamlost.com/features/x31/ poskuša prepričati ljudi, da naj si naložijo emulator za Windows 3.1. No, najbrž je res le vprašanje časa, kdaj bomo dobili delujoči emulator, a ustvarjalci emulatorjev zaenkrat še vedno tolčejo z glavami ob zid.

www.emulator-zone.com/fake/xbox.html
www.mikandcookies.com/article/553/

na obzorju

Privlačna oprema, ki se prebija na police naših trgovin.

Canon Digital IXUS 330

150.000 SIT www.canon.com

Niti najbolj izbirčni guruji, ki stavijo na slog in na najbolj kul opremo, ne bi imeli nič proti, če bi bili videni s Canonovim bu.som 330, ki jim štrli iz žepa srajce. Ta zares miniaturna digitalna kamera, z ločljivostjo 2 megapikslov in 3x optičnim zoomom, zna snemati tudi 30-sekundne filmčke – kar pride prav v trenutkih, ko fotografija ni dovolj. Seveda je tukaj tudi LCD zaslonček na hrbtni strani, za takojšen ogled slik.

Nomad Jukebox 3

120.000 SIT www.creative.com

Potem, ko je Apple vrgel rokavico s svojim iPodom, se je Creative odločil priboriti PC-jem staro slavo ter prinesti novega kralja predvajalnikov MP3. Nova različica Nomada se tako ponaša s kapaciteto kar 20 Gb ter s pomočjo povezave Firewire omogoča kopiranje pesmi s svetlobno hitrostjo – povprečen MP3 boste presneli v manj kot sekundi. Nomad bo omogočal tudi snemanje zvoka s pomočjo mikrofona, kar bo prišlo prav nam, ubogim novinarskim dušam.

PocketGear 2060

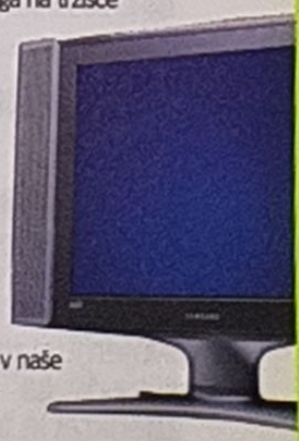
130.000 SIT www.packardbell.com

Najnovejša pogruntavščina Packard Bella, PocketGear 2060, je hkrati tudi eden najmanjših in najlažjih PDA-jev nasploh. Ta ročni računalnik vsebuje kar 64 Mb RAM-a, prihaja z baterijami za osem ur dela, poganja ga Microsoftov Pocket PC 2002, tehta pa le 146 gramov.

Samsung TFT LCD TV

400.000 SIT (15-palčna različica) www.samsung .com

Nov brezžični monitor – TV sprejemnik, ki ga na tržišče pošilja Samsung, omogoča gledanje TV programa in uporabo računalnika v slogu. TFT LCD TV je na voljo v 15- in 17-palčni izvedbi, ponuja pa najbolje osvetljen LCD zaslon doslej, ki se povrhu ponaša še z vgrajenim TV tunerjem. S svojim kovinsko srebrnim videzom bo gotovo tarča zavidanja sosedov, in čeprav se zavedamo, da je prekleta zadeva dražja od rabljenega avtomobila, si ne moremo kaj, da si ne bi predstavljali, da bi namesto v naše trenutne monitorje, ves dan gledali v kaj takšnega.



(e?) Pošta

Bomo čez 20 let poštarje videli le še v muzeju?

Po podatkih spletne raziskave Internet v Sloveniji (**www.ris.org**) imamo v Sloveniji že več kot 540 tisoč rednih uporabnikov interneta, od katerih ima 97 % svoj elektronski naslov, 90 % uporabnikov pa storitve elektronske pošte uporablja redno. Po projekciji RIS-a naj bi število rednih uporabnikov v letu 2006 naraslo čez milijon dvesto tisoč. Vse več uporabnikov se odloč a za prebiranje pošte preko spletnih vmesnikov (WebMail), saj je ponudba na tem področju v zadnjem času zelo pestra. Uporabniki, ki pošto prebirajo doma (oz. vedno preko istega računalnika), večinoma še vedno prisegajo na namenske programe, kot so Outlook Express ipd. Število poslanih elektronskih sporočil že danes močno presega število pisem, poslanih po navadni pošti, razmerje pa se bo v prihodnje še bolj prevesilo v prid elektronskim sporočilom. Tehnologija, ki je bila javnosti predstavljena leta 1995, je v manj kot sedmih letih močno presegla priljubljenost običajne pošte, ki obstaja že nekaj stoletij.

Kljub temu običajna pošta še vedno deluje, dobršen del njenih pošiljk pa še vedno predstavljajo običajna pisma, dopisnice in razglednice. Nenazadnje so pošti propad napovedali že pred več kot sto leti, ko je bil izumljen telegraf, pa poglejte, kje najdemo telegraf danes. Okorni telegraf je žal omogočal le prenos kratkih sporočil (čeprav je, zanimivo, ravno tako temeljil na pikah in črticah ali, če hočete, ničlah in enicah), zanj pa smo se še vedno morali sprehoditi do poštnega urada. Nasprotno elektronsko pošto pošiljamo iz domačega naslonjača in se poleg tega sprašujemo, čemu se ljudje sploh še trudijo z nakupom ovojnice, lepljenjem znamke in pisanjem »na roke«?

Ironično, ravno ves trud, ki ga vložimo v pošiljanje navadnih pisem le-tem daje tisto pravo vrednost. Si predstavljate razliko med elektronsko čestitko za valentinovo, v nekaj minutah izbrano na eni izmed spletnih strani, ki omogočajo pošiljanje tovrstnih čestitk in papirnato čestitko, za katero si vzamemo čas, se ponjo sprehodimo do najbližje pošte, jo lastnoročno na- in podpišemo in ji poleg tega priložimo dišeč list vrtnice z naše gredice?

Kljub temu so danes postale popolnoma običajne celo elektronske prošnje za delo v različnih podjetjih, saj kandidat s tem pokaže tudi del računalniške pismenosti, poleg tega pa se mladina vedno bolj zanaša na elektronske medije. Prvi elektronski napad je klasična pošta uspešno ubranila, s čimer pa še ni dobila celotne vojne. Zaenkrat (še) ne. **PCF**

>>KLASIČNA PROTI ELEKTRONSKI POŠTI

Vsaka služi svojemu namenu, ki ga druga zaenkrat le težko nadomesti.

E-POŠTA: MANJ FORMALNA
Elektronsko sporočilo prenese vse; izpustite naslov, pozabite podpis, ali pa še raje slovnična pravila. Prav tako se je že zdavnaj nalezla IRC slenga.

E-POŠTA: HITREJŠA
Naslovnik elektronsko sporočilo prejme v nekaj trenutkih. Poleg hitrosti je elektronska pošta tudi zanesljivejša, saj so možnosti, da se vaše pismo izgubi v zakotnem poštnem uradu, minimalne.

E-POŠTA: PREPROSTEJŠA
Za pošiljanje ne potrebujemo poštnih številk, za odgovor na prejeto pismo nam ni potrebno vedeti niti pošiljateljevega naslova. Ves trud za nas opravi vgrajeni adresar.

POŠTA: TRAJNA
Močno dvomim, da boste čez 20 let na svojem prenosniku smehljaje brali zastarela ljubezenska pisma, za različne viruse in ukaze „format c:" pa bi prelahek plen lahko postala tudi kakšna pogodba o dedovanju.

POŠTA: OPAZNEJŠA
Ob dnevni količini elektronskih sporočil in pripadajočih neželenih prispevkov se vam hitro zgodi, da se vam kakšen izmuzne med prsti. Položnica za mobilni telefon vas na srečo še naslednji dan opozarja na vaši pisalni mizi.

POŠTA: POMEMBNEJŠA
Klasično pismo vedno predstavlja nek trud, ki ga je vanj vložil pošiljatelj. Naj si bo to le nam znan rokopis, ali pa kako drugo znamenje, ki priča, da si je nekdo za nas vzel veliko časa.

Dajmo naši!

Kdor ne skače ...

Največje svetovno športno tekmovanje se je ravnokar začelo. Ste razburjeni? Ja, pa bi morali biti. In če se Slovenija uvrsti v drugi krog, gotovo boste. Ampak, kot se že zavedate, se letošnje svetovno prvenstvo igra na Daljnem vzhodu, kar prinaša nerodno časovno razliko in dejstvo, da se tekme pričenjajo zjutraj po našem času. Če torej niste eden srečnežev, ki si lahko sami sestavljajo urnik dela, je velika verjetnost, da se boste v času tekem nahajali na dolgočasnem mestu, kot sta služba ali šola. Kaj vam je torej storiti? Posnemite tekme na CD in si jih na skrivaj oglejte v pisarni, kakor vam razlagamo na strani 93, ali pa se vsaj sprostite ob najnovejših informacijah iz Koreje in Japonske skozi naslednje spletne strani.

http://fifaworldcup.yahoo.com
www.wldcup.com/
http://news.bbc.co.uk/sport3/worldcup2002/default.stm

Armageddon

Računalniki spregledali asteroid, ki nas je zgrešil za las.

Računalniki nas bodo rešili pred udarci kamenja iz vesolja! Takšna je bila napoved NASE, ko so prejšnji mesec predstavili satelit, imenovan Sentry (t.j. Stražar) ter svoje trditve pogumno postavili na internet (**http://neo.jpl.nasa.gov**). Zato se nam je zdelo precej zanimivo dejstvo, da je mimo Zemlje, približno na oddaljenosti Lune, švignil asteroid, ki bi lahko uničil večje mesto, ne da bi kateri koli znanstvenik to sploh opazil! Štirje dnevi so bili potrebni, da so bele halje v Minor Planet Centru v ZDA ugotovili, kaj se je zgodilo. Kamen, premera kakšnih 50 metrov, je namreč prišel iz smeri sonca, zaradi česar ga je bilo težje opaziti. In če menite, da smo ušli le za las, prisluhnite temu – znanstveniki predvidevajo, da se na poti v smeri Zemlje giblje vsaj en asteroid, ki bo skoraj zagotovo trčil vanjo. Ta velikanski meteor ima premer okrog 800 metrov in bi lahko naredil toliko škode, da bi izbrisal življenje z Zemlje, kakor naj bi se to zgodilo dinozavrom. Na srečo, bo potrebno vsaj 900 let, da prispe do naših krajev, do takrat pa si bodo že kaj izmislili.

www.nasa.gov

ALI STE VEDELI?

Grafični gigant nVidia je pred kratkim dopolnil 10 let. Prvi izdelek podjetja je bil NV1, ki so ga uporabili v igralni konzoli Sega Saturn. Microsoft je skorajda povzročil propad nVidie, ko je izdal Direct3D, katerega njihove kartice niso podpirale. Kar nekaj let je bilo potrebnih, da se je podjetje povzpelo na prestol grafičnih izdelkov v PC industriji – njihov vzpon lahko spremljate na naslovu **www.techextreme.com/perl/story/10613.html**

>>PRIHAJA

"Digitalni fotoaparati so naredili za fotografijo to, kar je fotografija storila olju in platnu."

Supertest , str. 34

Readme.txt

Kaj je torej bolje? Elektronska ali stara, dobra zemeljska pošta?

Na pomoč! Poslati moram nekaj zares pomembnega, kar mora do prejemnika prispeti kar najhitreje in ...
Potemtakem uporabi elektronsko pošto.

Vem, ampak ...
Nič ampak. Uporabi elektronsko pošto. Na cilj bo prispela v trenutku.

Vem, ampak ...
In ne bo se izgubilo med drugo pošto.

Vem, ampak ...
In za pošiljanje boš plačal zares le minimalni strošek, tudi če pošiljaš na drugi konec sveta.

Vem, ampak ...
In najbrž boš v nekaj minutah prejel tudi odgovor.

Vem, ampak ...
In če te skrbi, da sporočilo ne bi prispelo do prejemnika, lahko sporočilo pošlješ tako, da prejemnik potrdi prejem le-tega, namesto da bi se trudil s priporočeno pošiljko.

Vem, ampak ...
Če sploh ne omenjam možnosti postavljanja prioritete, ob čemer bo oseba na drugi strani takoj opazila, da gre za nekaj pomembnega.

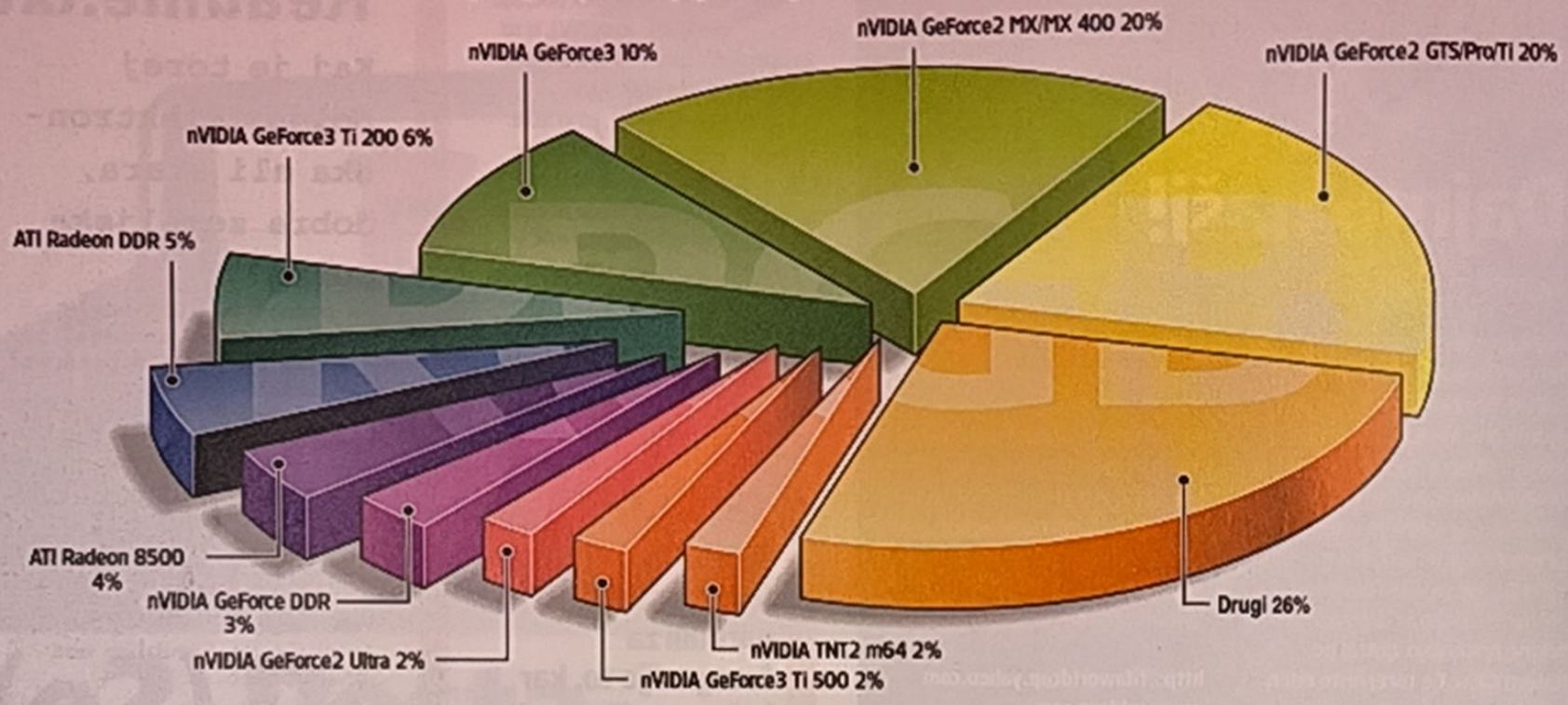
V čem je sploh problem? Elektronska pošta je boljša. In ne sprašuj več. Dejstvo je, da navadna pošta očitno postaja počasnejša, manj varna in dražja, medtem ko je pošiljanje elektronske pošte z vsakim dnem hitrejše, cenejše in bolj varno. Zakaj me torej sploh sprašuješ o takšnih stvareh?

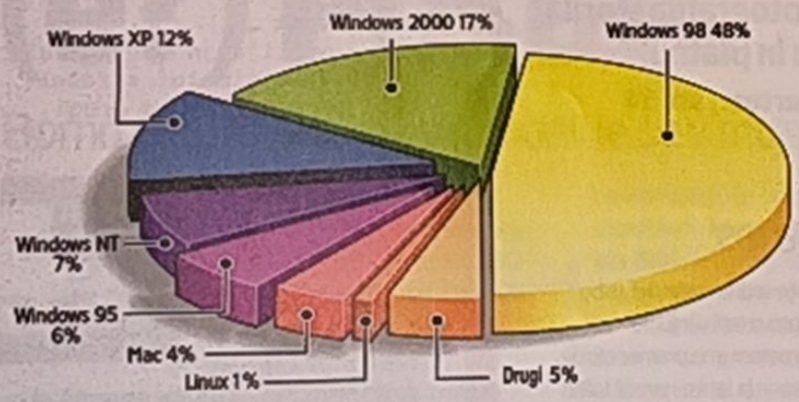
Poslati moram paket.
Ah. Najbolje, da pokličeš Poslovne Pakete.

Premlete številke

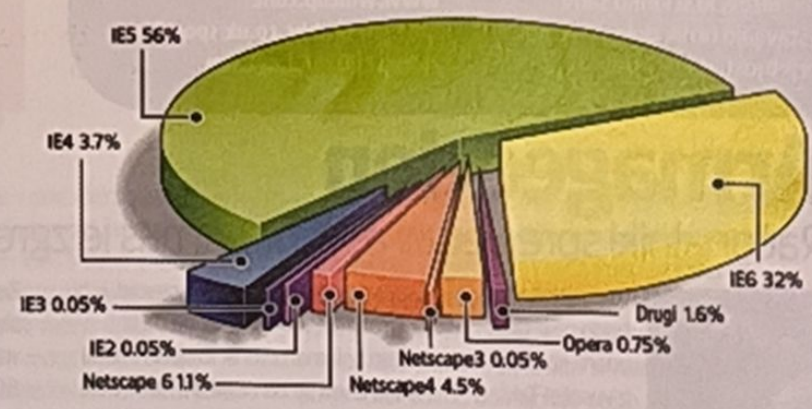
Dejstva in statistika Številke, ki obračajo naš svet...

GRAFIČNE KARTICE Katera čipovja uporabljajo PC-jaši?





Najbolj priljubljeni operacijski sistemi.



Najbolj priljubljeni spletni brskalniki.

Podatki MadOnion.com in Google.com

↑ DOBER MESEC

Kinematografi

V enem samem mesecu smo na slovenskih platnih videli kar dve slovenski premieri pomladanskih uspešnic – najprej Spider-Mana, ki je v svetovnih okvirih v prvih treh tednih predvajanja zaslužil že 290 milijonov dolarjev, nato pa še nepremagljive Vojne Zvezd, Epizode II, ki je v ameriških kino dvoranah v enem vikendu ujela 116 milijonov zelencev.

Slika premlete_kino

Napster

No, morda. Program za izmenjavo datotek, ki ga ljudje praktično ne uporabljajo več, se bo morda kmalu znova znašel na naših diskih, saj je nemški glasbeni gigant Bertelsmann odkupil skorajda že pozabljeno podjetje za slabih 8 milijonov dolarjev.

Nintendo

Nova igralna konzola staroste scene, Nintendo Gamecube, je ob pričetku evropske prodaje presegla skupno prodajo v prvem tednu obeh tekmecev, Microsoftovega Xboxa in Sonyjevega PlayStationa 2. Nintendo je sporočil, da so v pičlih 7 dneh prodali 400.000 konzol, kar nekdanjega giganta vrača v igro za najuspešnejšo konzolo.

↓ SLAB MESEC

Yahoo

Eden najbolj priljubljenih svetovnih portalov je izdal sporočilo za javnost, v katerem objavlja izgubo v šestem zaporednem finančnem četrtletju. Stran se še vedno ne uspeva prebiti iz rdečih številk, saj ne najde zadostnega števila oglaševalcev, kar dokazuje, da še vedno ni upanja za učinkovito financiranje klasičnih internetnih portalov.

Satelitski radio

Nov standard radijskega oddajanja se je začel v ZDA lepo razvijati, vendar se je že soočil s težavami – in zanje krivi brezžična omrežja Wi-Fi. Trenutno ti dve vrsti signalov ločuje le majhna tiha cona, vendar menijo da bi se naj Wi-Fi kmalu prebil skozi njo ter povzročil težave.

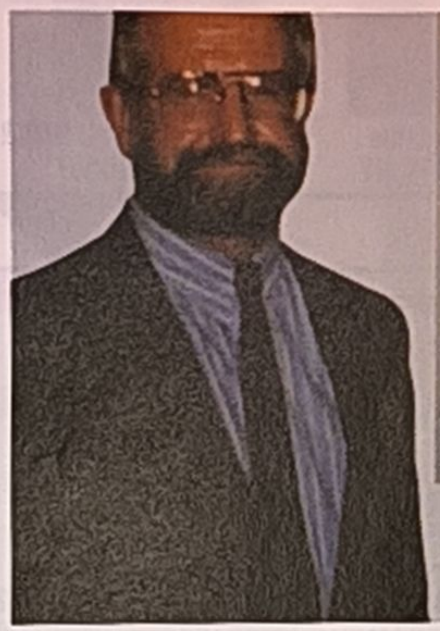
Celine Dion

Medtem, ko ušesa tega sveta trpijo zaradi vrnitve kanadske dive na sceno, PC-ji trpijo še bolj. Zaščita proti kopiranju Key2Audio, preprečí predvajanje glasbe na računalniku. Vendar so hekerji že vrnili udarec s pristopom iz kamene dobe – določen del CD-je je potrebno pobarvati z navadnim flomastrom, in zaščita je razbita.

PCFormat intervju

Prost pristop Zastavimo vprašanja ljudem v poslu

Pošljemo vprašanja Microsoftu. Čakamo dva meseca. Ni odziva. Pokličemo Johna Mullinsa, nekdanjega vojaškega plačanca, ki sodeluje pri izdelavi igre *Soldier of Fortune II*.



»Zaenkrat še ni bila ustvarjena igra, ki bi nekoga naučila, kako streljati s pištolo.« John Mullins

Hm, John, tvegali bomo in te tikali. Ali igraš igre?

V bistvu ne. Če sem iskren, nekako nimam časa – trenutno se ukvarjam s številnimi projekti. Na primer, moje podjetje se trenutno ukvarja s svetovanjem ameriški carini – izvajamo dodatno urjenje po dogodkih 11. septembra. Veliko stvari, pri katerih trenutno vztrajajo – kot je recimo sezuvanje čevljev – je neumna zadeva. Naš cilj je narediti proces bolj realističen in učinkovit.

Kaj meniš o nasilju v video igrah in ali bi ga morali nadzorovati?

Sploh ne. Mislim, da ljudje zlahka okrivijo igre za lastne napake. Spomnim se, da so nekateri po enem izmed množičnih pomorov okrivili igre, da urijo mlade za ubijanje. Po mojem mnenju to navadno sr... Zaenkrat še ni bila ustvarjena igra, ki bi nekoga naučila, kako streljati s pištolo. Z nekaterimi sicer urijo vojaške rekrute ter jih učijo taktike in načrtovanja, vendar to ni resnični simulator – in z miško in tipkovnico ga nikoli ne bo. Nekdo je nekoč trdil, da vojska uporablja *Doom* za svoje urjenje. Malce sem preučil zadevo in ugotovil, da je bilo res, vendar so ga uporabljali zato, da so ljudje v administraciji premagali strah pred računalniki na ta način, da so igrali računalniško igro.

Ali meniš, da ljudje opazijo, če je pištola v igrah napačno uporabljena?

Da – to je nekako tako, kot če gledate film in se spoznate na orožje. Uporaba je včasih popolnoma napačna in to ti lahko uniči užitek med gledanjem ali igranjem. Zato jaz svetujem pri *Soldier of Fortune* – da zadeve postavimo na pravo mesto.

Ali imate načrte, da kmalu pričnete delo na *Soldier of Fortune 3?*

Če povem po pravici, mi ga še niso omenjali. Mislim, da si Raven želi najprej izdati drugo igro, ampak če me vprašajo za pomoč, bom z veseljem sprejel ponudbo.

Si kdaj nudil tehnično pomoč pri kakšnem hollywoodskem filmu?

Da. V bistvu sem ravnokar končal s pisanjem romana, ki bo izšel ta mesec in za katerega sem že prodal filmske pravice – imenuje se *Iceman and the Tracker*. Tudi med snemanjem tega filma bom pomagal z nasveti.

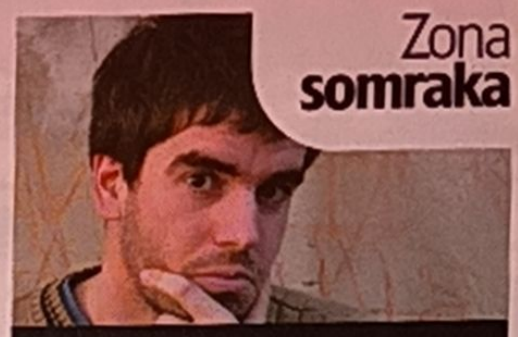
Kateri je tvoj priljubljeni vojaški film – *MASH* ali *Reševanje Vojaka Ryana?*

Mash? Hudirja, ne. V bistvu sta moja najljubša vojaška filma novejšega datuma. *Black Hawk Down* in *Behind Enemy Lines* sta oba zelo realistična.

NASLEDNJI MESEC

V številki 5 Microsoftov Gregor Kukec

V primeru, da od Microsofta tudi tokrat ne prejmemo odgovora, se bomo pogovorili z ljudmi pri Creative Labs.



Zona somraka

>>Slabe igre. Kdo je kriv za njih, kdo jih kupuje in kdo meče v koš,« se sprašuje **Aljoša Hancman.**

Črni pas

Nimate vsi med nami črnega pasu v karateju in ne zmore si vsak vrtati po nosu ter hkrati prepevati „Na planincah", to vam je menda jasno. Nekaj temu sorodnega velja tudi za računalniške igre – vsaka pač ne more prijurišati na vrh lestvice najbolj priljubljenih in zmagoslavno kričati v ušesa inferiornih iger, ki tako visoko nikoli ne bodo prilezle. Razumljivo. Ker je bilo o nastajanju odličnih iger povedanega že veliko, bi bilo morda enkrat, tako za hec, vredno razmisliti, kako nastajajo slabe igre. Kako, prekleto, jim sploh uspe prišepati na police trgovin?

Beli pas

Skorajda nemogoče se mi zdi, da se avtorji na neki točki v razvoju svojega umotvora ne bi začeli zavedati, kako zelo so udarili mimo. Si predstavljate njihove uvele obraze, ko začnejo počasi absorbirati dejstvo, da sodi njihova 3D akcijska igra po grafični plati v obdobje *Tetrisa*, zabavna pa je približno toliko kot obiranje koloradskih hroščev s krompirjevih listov. Največji hec pri tem pa je, da velike večine to sploh ne ustavi. Namesto da bi se fantje sprijaznili s kiksom in svojo smrdljivo programsko kodo vsaj dostojanstveno pokopali, običajno lisjaki uberejo čisto drugo pot. Najprej naredijo veliko reklamo (nekaj v slogu: prihaja prihodnost računalniških iger), nato pa igro kar takšno, kakršna je, zavijejo v svetlečo škatlo in na njeno zadnjo stran natrosijo cel kup neumnosti. Igra, ki bo spremenila vaše življenje. Zgodba, zaradi katere se boste posrali od strahu. Igralnost, kot je še ni bilo. Še dobro, da imate nas, da vas pred tovrstno gnilobo še pravočasno posvarimo.

Kar je treba, je treba

Nismo še končali. Ker je to navsezadnje le Zona somraka, se spodobi, da na koncu nekdo stori groteskno smrt ali pa vsaj utrpi hude fizične in/ali psihološke bolečine. Ker se s tem seveda strinjate, ta trenutek zgrabite najbližjo škatlo s smrdljivo igro in jo brez milosti zadavite.

VideoToP 13

Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, CITY Center, Tel.:02 / 234-12-52

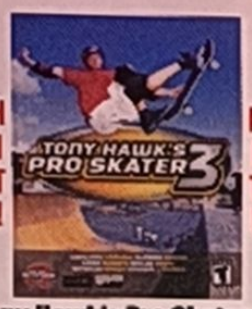
www.videotop.si

Delovni čas:
PON.-PET.: 9h - 20h
SOBOTA: 9h - 14h

Nove PC CD-ROM igre

HIT!

Grand Theft Auto 3
Cena: 9.490 SIT



HIT!

Tony Hawk's Pro Skater 3
Cena: 9.990 SIT

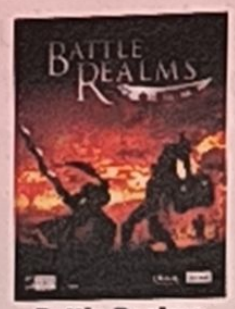
HIT!

Jedi Knight II: Jedi Out.
Cena: 10.990 SIT

UGODNO!

UGODNO!

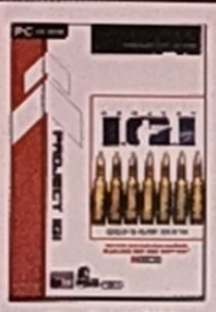
Comanche 4
Cena: 7.990 SIT



Battle Realms
Cena: 8.990 SIT

UEFA Champions L. 01/02
Cena: 8.990 SIT

Cenejše igre PC CD-ROM



Project IGI
Cena: 4.590 SIT

Grand Prix Legends
Cena: 2.590 SIT

Euro League Football
Cena: 2.590 SIT

Worms 2
Cena: 2.590 SIT

Tomb Raider II
Cena: 2.390 SIT

PRIHAJA! - PRIHAJA!

HIT HIT

Soldier Of Fortune 2
Cena: 9.990 SIT

Igralni pripomočki THRUSTMASTER

Garancija >>> 1 LETO!

Ferrari 360 Modena
Racing Wheel
Cena: 17.990 SIT

Ferrari Force Feedback GT
Cena: 30.990 SIT

Firestorm Digital 2
World Cup Gamepad
Cena: 4.390 SIT

Firestorm Wireless
Gamepad
Cena: 10.990 SIT

Top Gun Afterburner 2
Cena: 12.990 SIT

Računalniška oprema

Plextor PlexWriter
40/12/40A
Cena: 59.400 SIT

Gainward Ge Force 4
64MB TV OUT
Cena: —

Hercules Prophet 3D
FDX 8500 LE
Cena: —

Maticna plosca
ELITE K7S5A za AMD
Cena: 22.590 SIT

DVD Pioneer 106S
Cena: 25.390 SIT

Zvočniki že od
1.990 SIT

Obveščamo vas, da smo pripravili veliko novosti in vas vabimo, da se vključite v našo spomladansko akcijo POČITNICE 2002 - HURA!!!. Trenutno potekata dve nagradni igri in sicer za kupce PC CD-ROM in PSX. Žrebanje bo ob zaključku šolskega leta 25.junija.

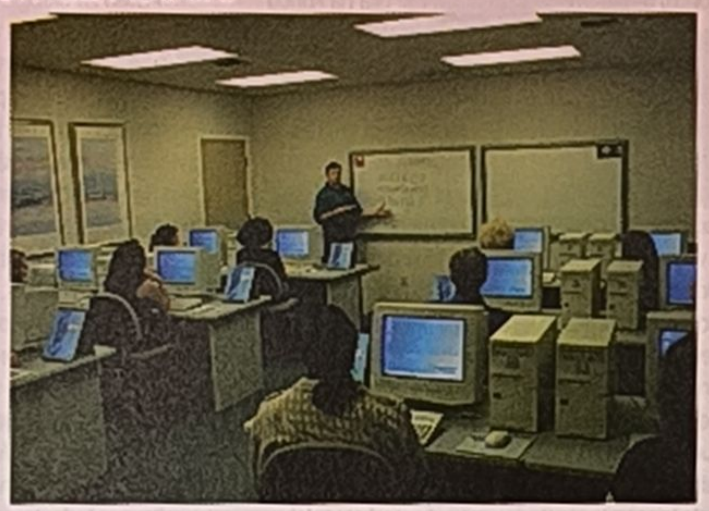
NA ZALOGI TUDI >>>
- PlayStation 1 in PlayStation 2 igre in konzole
- Igralni pripomočki za PC, PlayStation in GameBoy
- GameBoy Advance / GameBoy Color >>> velika izbira!
- Trading Card Games in namizne igre

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! DANES NAROČITE - JUTRI ŽE DOBITE

PCFormat dosje

UČNE LICENCE PO NIZKIH CENAH?

Programska oprema po nizkih cenah? Le kdo ne bi želel prisluhniti, pomisli Tomaž Kotnik.



Vsi vemo, in ni vesoljna skrivnost, da obilica originalnih programov, ki jih povprečen uporabnik želi spoznati in kasneje pri delu uporabljati, ne stane le poštene gajbe piva, temveč bi zanje morali odšteti ogromno količino kovancev. Ker si žal te dni večina dijakov študentov ali pač svobodnih umetnikov krati čas ali na mizo polaga honorarni kruh s piratskimi različicami, je prav, da se pozanimamo, kako priti do učnih različic programske opreme, in za kakšno ceno?

Učne licence programov predstavljajo v bistvu programe, s katerimi se jih lahko na legalen način naučite uporabljati, obenem pa se pojavlja debata o tem, ali lahko, čeprav s kupljeno učno licenco, prodajate svoje znanje na trgu ali pa je pač, za obrambo pred morebitnim ugotavljanjem zaščite avtorskih pravic, potrebno imeti originalno opremo. Praviloma je odgovor da.

Učne licence so »opremljene« z določenimi pomanjkljivostmi, nemalo katera pa vam natisnjeno polo papirja oplemeniti še s kakšnim pomembnim obrobnim napisom, v slogu „Samo v izobraževalne namene" ali katero drugo omejitvijo. Skoraj vsa večja podjetja ponujajo takšne različice svojih orodij, ki imajo včasih glede na celotne različice programov kar smešno ceno, zatorej je o nakupu le-teh vredno razmisliti četudi samo zato, ker odstrani obvezo brisanja zapisov v registru vsakih toliko dni, kolikor trajajo preizkusne licence programov.

V primeru Macromedie to še danes praviloma drži, vseeno pa na trg potiskajo najnovejšo učno različico *Macromedia Studio MX*-a, kjer v paketu za »slabih« 199 USD dobite vsa priznana orodja tega podjetja za urejanje spletnih strani **(www.macromedia.com/resources/student).** Vsem znani Autodesk je podjetje, ki uspešno operira s programi za računalniško podprto oblikovanje (CAD), na prvem mestu je vsekakor *AutoCAD* in njegova najnovejša različica 2002. Priti do različic programov, namenjenih izobraževanju, ni nobena umetnost, ponujajo celo izobraževalne pakete *AutoCAD 2002 Edu 30 Lic Net*, ki izobraževalnim ustanovam ali podjetjem omogočajo nakup 30 mrežnih licenc z enim kompletom medija, za slabih 350 tisočakov, kar je še vedno precej manjši strošek kot nakup celotnih licenc, od katerih vsaka stane 715.800 SIT. Ponudbo *Autodeska* si lahko ogledate na spletni strani podjetja ArCADia **(www.arcadia.si).**

Učne licence programov se od tistih z omejenim rokom trajanja razlikujejo tudi po vsebinskih dodatkih in po literaturi, ki je v večini primerov dodana kupljenemu paketu, za razliko od preizkusnih licenc, kjer namestite na disk pač osnovne možnosti paketa. Malce slabše pa se godi uporabnikom 3D aplikacij. Nakup programa *3D Studio Max* je podvig, ki zahteva 3 in pol tisočake dolarskih finančnih sredstev, podjetje Descreet **(www.discreet.com)** pa zaenkrat ponuja učne licence le v primeru, če dokažete, da ste študent ali učitelj. Zastonj pa je mogoče dobiti program, imenovan *G-max*, namenjen izdelovanju stopenj za igre, z neposredno možnostjo izvažanja v format za grafični pogon *Quake III* **(www.discreet.com/products/gmax).** Podjetje Aliaswavefront je drugo, še bolj znano podjetje na tem področju, ki pa ponuja učno različico orodja *Maya*, ki smo ga v napadu naše dobrote vključili na naše tokratne diske. Pri založniku seveda razlagajo, da gre za strogo učno različico, s katero je služenje na kakršen koli način prepovedano.

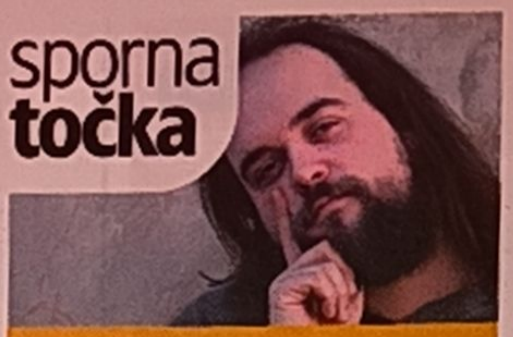
Programov za domačo rabo je tako dovolj in ni se treba bati, da bi učne licence segle preglobоko v vaš žep, še vedno pa se poraja vprašanje ali se v vašem primeru tovrstno kupovanje licenc splača, če vam le-te ne omogočajo zaslužka z doma izdelanimi umetninami.

PCFRazsodba

Zadržan

Še vedno je preveč odvisno od podjetja, ki ponuja učne različice programov in od njegove politike. Dokler se povsod ne pojavijo kasnejše ugodnosti pri nakupu celotnih različic, lahko to za marsikoga pomeni izgubljen denar, četudi je cena učne različice bistveno nižja od celotnega programa.

sporna točka



Cenovna vojna proizvajalcev konzol se nadaljuje, kljub Sonyevim zmagovalnim fanfaram.

KONZOLAŠKI TRIGLAVI ZMAJ

Na letošnjem sejmu E3 kljub velikim napovedim glavne zvezde niso razvijalci iger za PC, temveč trije giganti s področja konzol: Sony, Nintendo in Microsoft. Čeprav vsi v polprevodniški industriji tarnajo, kako ne morejo prodati svojih izdelkov, pa gre fantom in dekletom pri treh omenjenih podjetjih prav lepo. Gre za presenetljivo dejstvo, glede na cenovno vojno ter vedno nova zniževanja cen omenjenih proizvajalcev – šport, ki je skorajda pokopal pomnilniško industrijo.

Takoj na začetku letošnjega E3 je med proizvajalci izbruhnila besedna vojna, saj so se vsi tepli za prostor pod medijskimi žarometi, v njihovem soju pa se bo lahko kopal le eden. Sony, ki ima pred konkurentoma velikansko časovno prednost, je zavoljo več kot 25 milijonov prodanih PlayStationov 2 (v primerjavo s 3–4 milijoni prodanih GameCubov in prav toliko Xboxov) že razglasil zmago, vendar se analitiki strinjajo, da bo vojna trajala še leta. Predstavnik ameriške Nintendove podružnice je svojim privržencev razglasil: »Čeprav se Sony že ovija v zmagovalne lovorike, pa globoko v sebi vedo, da se je bitka šele pričela.«

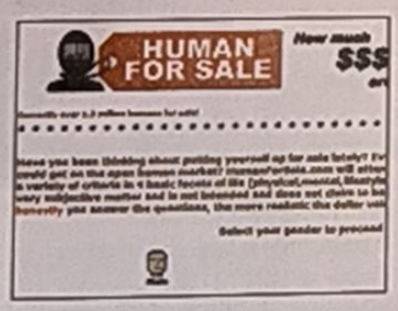
Verjetno se marsikomu zdi takšno govoričenje navadno otroško petelinjenje, vendar se za fasado navijaštva skriva resen posel. Trg konzol je trenutno težak kar 20 milijard USD, po letnem prometu je že pred leti presegel zaslužke v kinematografski industriji, rasti pa še ni videti konca. Obenem bo podjetje, ki bo prikazalo največjo zagnanost in zaledje zvestih oboževalcev, na svojo stran pridobilo založnike iger in v prihodnosti lahko pričakujemo še več ekskluzivnih licenc v Sonyevem slogu. Kako bo to vplivalo na tržišče iger za PC, ki je obenem strahotno prepredeno s piratstvom, bomo šele videli, vendar v našem uredništvu nismo več takšni optimisti, kot smo bili pred časom. PC bo sicer nedvomno preživel, vendar se lahko zgodi, da kar nekaj obetavnih naslovov ne bo prenesenih na naše mlinčke. Če to ni umazanija ...

DODAJ MED PRILJUBLJENE

Sestre
sestre.info
»Dekleta«, ki so na letošnjem Eurosongu branile barve naše države. Pogrešali smo »playback«, s pomočjo katerega bi se verjetno povzpeli za nekaj mest višje.

Eurosong 2002
www.eurolaul.ee
Uradna stran letošnjega spektakla, kjer najdemo informacije o nastopajočih, posnetke njihovih pesmi in točkovalno tabelo Eurosonga.

Ženska ali ... ?
www.b3ta.com/femaleorshemale2
Ko smo že ravno pri naših »predstavnicah«. Ste prepričani, da ločite transvestite od žensk? Opravite ta preprost test in se o svojih zmožnostih razlikovanja prepričajte sami.



Rent-a-človek
www.humanforsale.com
Vam je kdo povedal, da ste vredni milijon dolarjev? No, verjetno se vam je zlagal. Obiščite to spletno stran ter ugotovite, koliko ste, natanko, v resnici vredni. Nato pa to primerjajte z najvišjimi vrednostmi ter se zjočite.

Zgodovina svetovnih prvenstev
www.worldcup.isn.pl
Vrnite se v preteklost in si oglejte, kdo je zabil prvi gol, katera reprezentanca si je priborila najvišjo zmago in katerega leta si je finale s tribun ogledalo skoraj 200 tisoč gledalcev.

Japonski organizacijski komite
www.jawoc.or.jp
Uradno stran imata tudi japonski in korejski organizacijski komite. Kot zanimivost na strani najdemo celo satelitske posnetke vseh stadionov svetovnega prvenstva.

Govorite slovensko?

Ali kako si lahko obrusimo zobovje na starih šalah.

21. maja, se je v knjigarni Konzorcij v Ljubljani odvijala okrogla miza na temo razvoja računalniškega izrazja, ki je botrovala izidu Leksikona računalništva in informatike. Seveda je naša Barbara hrabro vkorakala na okroglo mizo, polna pričakovanj in bila popolnoma pripravljena pogoltniti vse, kar se ji servira. Pa je bila na koncu le žalostno razočarana.

Da, izšel je dolgo pričakovani leksikon. Da, potrebovali smo tovrstni priročnik. Ne, nikakor ne potrebujemo okrogle mize, na kateri bi si lomili zobe in trošili sive celice samo zato, da bi lahko povedali že tisočkrat povedano. Vsi verno, da se računalništvo in z njim povezane panoge razvijajo z vrtoglavo hitrostjo, ki ji jezik do sedaj ni sledil. Doživeli (in preživeli) smo cel kup poskusov slovenjenja različnih terminov s tega področja. In seveda nekateri poskusi niso bili tako uspešni kot drugi. Se zgodi. Vse to že verno. Verno tudi to, da ne maramo „zgoščenke", da v javnem sporočanju ljudi ne moremo pozivati k „emajliranju" in da lahko „fajle printamo" samo doma. O primernosti določenega izrazoslovja razpravljamo že v šolah, ko se pogovarjamo o različnih zvrsteh jezika.

Okrogla miza je bila torej namenjena temu, da bi vsi ponovno ugotovili vse tisto, kar že verno, in o čemer debatiramo že celo vrsto let.

Povod za okroglo mizo je bil pa Leksikon računalništva in informatike založbe Pasadena, ki pa ni tako od muh. Ker gre za prvi tako obsežen poskus na našem tržišču, zadeva seveda ni brez napak in določeno izbrano izrazje bo koga tudi zmrazilo, a gre za velikanski podvig in izjemno delo, ki je prvi večji korak k poenotenju izrazoslovja s področja računalništva in informatike. Prav tako gre tudi za rezultat uspešnega sodelovanja med različnimi strokami, kar je redek pojav v slovenskem prostoru. Obrnimo torej palce navzgor za Leksikon in se veselimo začetku konca zmede na tem področju.
www.pasadena.si

9.890 SIT, Pasadena, 800 strani

ZAMENJAVA ZA WINDOWS

Kaj ima Microsoft v rokavu za prihodnost?

Naslednik Windows XP, ki so ga zaenkrat poimenovali Longhorn, naj bi se v prodaji pojavil šele v drugi polovici leta 2004. To so pretekli mesec razkrili Microsoftovci na konferenci Windows Hardware Engineering. Najprej naj ne bi načrtovali velikega napredka v primerjavi z Windows XP, vendar je zadeva prerasla prvotne ambicije – dodali bodo nov sistem za delo z datotekami, ki bo temelji na naslednji generaciji SQL-a ter DirectX 9, ki bi naj prinesel 3D uporabniški vmesnik.

Zato pa so veliko bližji veliki načrti Microsofta, o katerih smo že pisali, in s katerimi poskuša Windows iz naših delovnih sob, pisarn in spalnic pretihotapiti v center dnevne sobe. Prve naprave Mira (prenosni zasloni, občutljivi na dotik, ki se brezžično povežejo na vaš PC in o katerih smo pisali pretekli mesec) se bodo pojavile še pred božičem, približno istočasno kakor Freestyle (tehnologija, ki vaš PC spremeni v centralni nadzorni sistem za vso zabavo v vašem domovanju). Freestyle je videti kot krmilnik za videorekorder, vendar je že po prvi Phillipsovi predstavitvi prototipa jasno, da bo zadeva močno temeljila na PC-ju in povezavi z njim. Več o naših futurističnih domovanjih pa preberite na strani 28.
www.microsoft.com/billgates

NAGRADNA IGRA

Ustvarite si Svetovno prvenstvo doma.

Kljub veliki količini informacij, povezanih s Svetovnim prvenstvom, s katerimi so nas zadnje čase bombardirali mediji, predvidevamo, da vam ni ušla informacija, da je Electronic Arts ob najbolj primernem trenutku udaril z novo nogometno igro. *2002 FIFA World Cup* je edina licenčna igra največjega športnega dogodka in vam omogoča povzpeti se na najvišjo stopničko ter pobrati sloviti pozlačeni pokal. Da, tudi s Slovenijo.

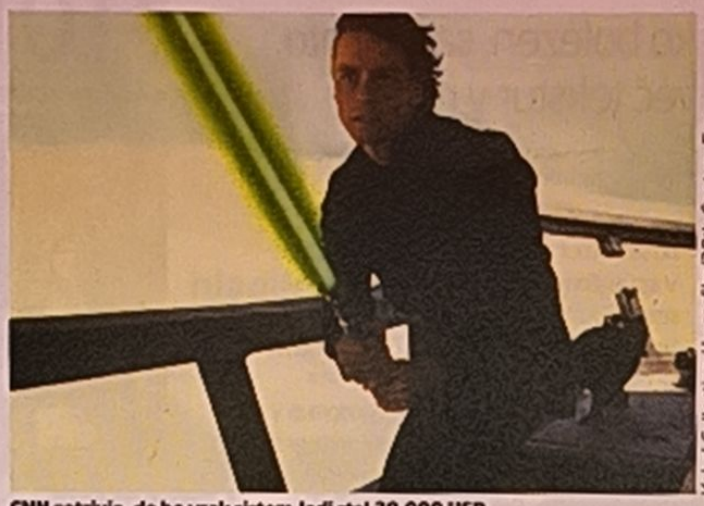
Igra je sedaj lahko vaša, vse kar morate storiti pa je, da odgovorite na vprašanje, s kom se bo Slovenija sestala na svoji prvi tekmi v Koreji, v nedeljo, 2. junija. Prepričani smo, da bi odgovor na to vprašanje lahko zgrešili le, če boste junij preživeli v bunkerju, odgovore pa nam pošljite na e-naslov info@pcformatslo.net do petka, 21. junija, ko bomo izžrebali nagrajenca.
www.easports.com

Spopad z Jedi vitezi

Microsoftovo programje bo vojakom pomagalo k večji natančnosti.

Ste dobili vtis, da Pentagon Vojno zvezd jemlje preresno? Najprej so se ukvarjali z istoimenskim sistemom obrambe pred raketami, sedaj pa je vojaški razvojni center iz Colorada svoj najnovejši namerilni sistem poimenoval Jedi (Joint Expeditionary Digital Information). Gre za vrsto dlančnika – poganja prilagojeno različico Windows CE in programje GPS– in bo prišel v uporabo naslednje leto.

Predvidevajo, da bo enota, ki bo v paketu z laserskim daljnogledom, vsebovala ubogi Pentium II 233 MHz in 32 Mb RAM. Vojaki bodo s pomočjo ikon na na dotik občutljivem zaslonu lahko preverili vrsto in položaj sovražnikovih vozil – dlančnik pa bo vse skupaj prevedel v sporočilo SMS, ki bo preko satelita poslano v glavni štab. Nato bodo pa vse skupaj zbombardirali. Tako bodo menda odpravili vse pogostejše napake, ko letala bombardirajo lastne položaje. Kaj pa sesutje sistema? Pentagon trdi, da se lahko Jedi ponovno zažene v 12 sekundah. Ta pa ima močno silo.



Kobal Collection / Lucasfilm/20th Century Fox

CNN zatrjuje, da bo vsak sistem Jedi stal 30.000 USD.

www.newscientist.com
www.cnn.com

ULTra pomeni Urban Light Transport. Kaj pa.

Vkrcajte se

Bristolska univerza in mesto Cardiff sta se združila pri projektu ULTra, taksi službi brez voznikov, kar nekako zveni kot kakšen begunec iz *Total Recalla*. Vozila bodo potovala po namenskih avtocestah, podobnih monorailu, usluge pa naj bi začeli ponujati v letu 2005. Samodejno vozljive avtomobilčke bo poganjal računalnik, mesto pa bodo prekrižarili trikrat hitreje od običajnih taksijev, obenem pa so še tihi in ne onesnažujejo okolja.

www.atsltd.co.uk

Instantni genij

Nove raziskave možganov razkrivajo, kako simulirati sposobnosti avtističnega genija.

Avstralski raziskovalci so razkrili načrte za resnično miselno pokrivalo, s katerim bodo lahko ljudje po želji vključili kreativnost. Profesor Alan Snyder, katerega izvedensko področje so telekomunikacije, je vodja Centre for the Mind pri avstralski narodni univerzi, kjer preučuje avtistične otroke. Ko je opazil, da nekateri komaj zmorejo komunicirati, a so zato zmožni izjemnih miselnih procesov in drugih kreativnosti, kot je umetniško slikanje – je ugotovil, da so pri avtističnih ljudeh poškodovani tisti deli možganov, ki omogočajo subjektivno dojemanje sveta. Zato je pri zdravih možganih z magnetnimi impulzi poskušal simulirati objektivna stanja. Snyder trdi, da so subjekti, ki so pokrivalo nosili 15 minut, izkazali izboljšane risarske spretnosti, kar pripisuje drugačnemu osredotočenju.

Kobal Collection / United Artists / Vaughan, Stephen

Morda so avtistični umetniki tako spretni prav zaradi *napak* v možganih.

www.informationweek.com

APZ
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
www.apz-zdruzenje.si
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

DODAJ MED PRILJUBLJENE

RoboCup
www.robocup.org
Vzporedno nogometno prvenstvo imajo tudi roboti. Bolj kot kondicija tukaj pride do izraza tehnična pripravljenost in predvsem znanje posameznih ekip, ki robote pripravijo na igro.

Robobrc
msc.fe.uni-lj.si/robobrc
V Sloveniji se šport imenuje robobrc, naše barve pa zastopajo študenti in profesorji s Fakultete za Elektrotehniko Univerze v Ljubljani.

Spletni Carmageddon
killer.flaboratorium.org
Se spomnite starega dobrega *Carmageddona*? V preprostejši, a enako zabavni obliki, ga sedaj lahko igrate tudi preko spleta.

TV Spored
www.si21.com/tv
Še ena od strani, ki jo redno uporabljamo. Kaj je bolj prijetnega, kot je spored za vse slovenske TV postaje na enem mestu?

Sodobni stripi
www.megatokyo.com
Nekateri trdijo, da je prihodnost stripov samo online, še posebej ko se na straneh, kakršen je Megatokyo, pojavljajo zgodbe iz sodobnega sveta, ki obravnavajo teme, kot so moderno nakupovanje, časi po propadu dotcom podjetij in celo igričarski sejem E3.

Igre za učenje in igranje
www.shockwave.com
Potencialno zdravilo za dolgčas med premor za kosilo, ta stran ponuja obilico iger, ki morda res ne bodo ogrozili *Deus Exa* in podobnih, vendar ponujajo zabavo za kratek čas.

Uspeh za vsako ceno

Razvijalci tvegajo radiacijsko bolezen, samo zato, da bi iz Černobila prinesli več tekstur v naša igralska življenja.

Stopnja realizma v igrah danes se nenehno zvišuje in novi svetovi požirajo vedno več časa in ustvarjalnega zagona razvijalcev. Celo do take mere, da se morajo le-ti odpraviti iz zaprtih okolij svojih pisarn v „pravo" življenje in oboroženi s fotoaparati pričarati realistično vzdušje za vedno bolj lačne uporabnike. Tako razvijalci iz svojih teksturnih ekspedicij v naša računalniška življenja prinašajo oluščen omet, zarjavelo železje, počene ploščice, drevesno lubje, travo in keramične ploščice, GCS Game World, ruski razvijalci igre *Stalker: Oblivion Lost*, pa so svojo željo po tem, da bi nam prinesli kar najbolj otipljivo izkušnjo, potešili tako, da so se odpravili v še vedno radioaktivno mesto duhov, zloglasni Černobil.

Stalker: Oblivion Lost je ohlapno zasnovan na ruskem ZF filmu Stalker, v katerem glavni junak odpelje skupino ljudi v Cono. Tam se namreč nahaja soba, v kateri se bo vsakomur izpolnila njegova največja želja. V igri je Cona prav v Černobilu, po katerem strašijo grozljive in nevarne mutirane živali in kjer radioaktivna jezera niso nič kaj primerna za osvežilno plavanje po kosilu.

Pogumni razvijalci so se torej odpravili v živo raziskati prizorišče njihove igre, in sicer že drugič, saj jim prvič ni uspelo prekoračiti kontrolne točke. Fantje so toliko bolj pogumni zato, ker med svojim obiskom sploh niso nosili nikakršnih zaščitnih oblačil. Vse, česar so bili deležni in je (menda) zadevalo zaščito, je bil hiter pregled z Geigerjevim števcem po končanem obhodu. Pred odhodom na obsevana območja so jih opozorili, da »če boste v ustih občutili okus po železu, potem je to znak, da morate nujno zapustiti področje. Naslednji korak bosta glavobol in slabost.« Srčno upamo, da bo *Stalker: Oblivion Lost* res dobra igra in da bo podvig GSC Game World skupino zapisal v anale slavnih, celoten dnevnik s popotovanja pa najdete na spodnji spletni strani, medtem ko si fotografije lahko ogledate tudi v naši galeriji na

www.pcformatslo.net.
www.gsc-game.com
http://www.gsc-game.com/df_press_releases.asp?pr_idn=11

NA SONČNI STRANI ALP

Najpomembnejše podjetniške novice iz podalpske deželice.

Microsoft je letošnjo, že 7. NT konferenco zaključil nadvse uspešno, saj se je je udeležilo kar 30 % več obiskovalcev kot lani, konferenca pa je bila razprodana že dva meseca pred začetkom. Microsoftovi strokovnjaki so udeležencem predstavili najnovejše Microsoftove izdelke in tehnologije, ki jih je bilo mogoče tudi preizkusiti na laboratorijskih vajah. Prav tako je bil uspešen tudi dobrodelni tek udeležencev NT konference, katerega izkupiček so letos namenili trem slovenskim šolam za otroke z motnjami v razvoju.

Podjetje **Alterna** je predstavilo nove Lexmarkove večfunkcijske naprave serije x620e, ki združujejo tiskalnik, optični čitalnik, fotokopirni stroj in telefaks. Lexmark je podjetje, ki ga že poznamo po odličnih tiskalnikih za domačo in poslovno rabo. Testa vsaj ene od novih naprav se lahko nadejate v naslednji številki PC Formata.

Trend Micro, eden največjih proizvajalcev protivirusne opreme na svetu, ki ga poznamo po protivirusnem programu *PC Cillin*, je dobil zastopnika za celotno Slovenijo, in sicer podjetje REAL Security d.o.o. iz Maribora. Sedaj se lahko torej nadejamo še večji izbiri protivirusne programske opreme na slovenskem trgu, do takrat pa si namestite *Vexiro* z našega tokratnega diska. PCF

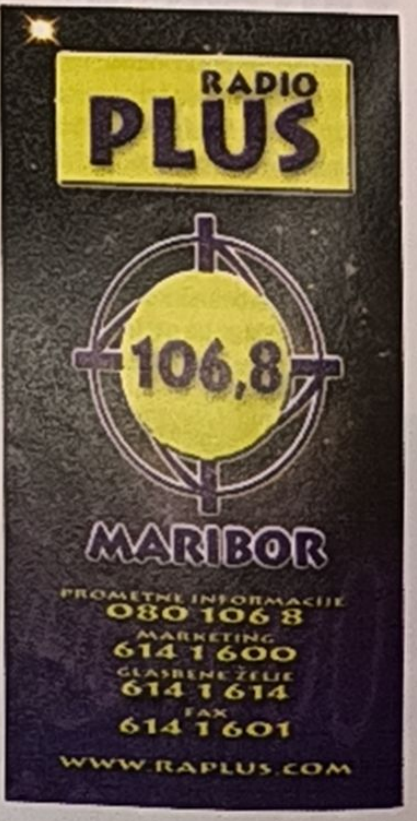
POSVET APZ

Antipiratsko združenje ne počiva na lovorikah.

Antipiratsko združenje za računalniške in video igre ne namerava zaspati na lovorikah, potem ko so pomagali ovaditi več kot sto slovenskih piratov. Ta mesec so namreč v Ljubljani organizirali javni posvet na temo piratstva v Sloveniji, ki so se ga udeležili predstavniki služb, ki lahko na kakršen koli način prispevajo k zmanjšanju stopnje nelegalnega kopiranja in prodajanja računalniških iger in programov za domačo uporabo. Zaenkrat so organi pregona sicer v celoti obdelali le 8% prijav, ostali pa so na čakanju.

Ne samo, da za naslednje mesece načrtujejo pospešitev neposrednega boja proti preprodajalcem, temveč je načrtovanih še več tovrstnih posvetov in širjenje delovanja združenja, predvsem na področje vzgoje javnosti o tematiki. V načrtu je tudi povezava med organizacijami, ki se bojijo proti piratiziranju filmov (na DivX formatu) in APZ, kar bi naj prineslo nove smernice v delovanju.

www.apz-zdruzenje.si



računalniški sistemi
dve leti garancije
AMD
850MHz
1000MHz
1200MHz
1600P+
1800P+
2000P+
izbor komponent po lastni izbiri
intel.
900MHz
1200MHz
1300MHz
1700MHz
1900MHz
2200MHz
Napajalniki Enermax
svetovno priznani napajalniki
EG-365P-VE 350W... 17.280 slt
EG-465P-VE 431W... 27.840 slt
EG-651P-VE 550W... 47.880 slt
matične plošče Elite
K755A (SB)... 19.080 slt
K755A (SB+LAN)... 20.280 slt
P455A (SB)... 26.040 slt
graficne kartice Gainward
PowerPack II Ti/500 VIVo (GeForce2 Ti)... 47.400 slt
PowerPack I Ultra/650 TV GS (GeForce4 Ti4200)... 67.080 slt
NOVO
PowerPack I Pro/650 XP GS (GeForce4 Ti4200)... 79.920 slt
PowerPack I Ultra/700 XP GS (GeForce4 Ti4400)... 101.880 slt
matične plošče Epox
kralj navijanja procesorjev
Epox EP-8K3A... 32.280 slt
Epox EP-8K3A+... 36.600 slt
Epox EP-8KHAL... 27.395 slt
Epox EP-8KHA+... 30.444 slt
Epox EP-48DA... 37.080 slt
Epox EP-48DA2+... 38.760 slt
Epox EP-45DA... 29.792 slt
Epox EP-45DA+... 33.720 slt
hladilni produkti Zalman
neslišni hladilniki (20dB)
6000-AlCu... 6.840 slt
6000-Cu... 8.760 slt
6500-AlCu... 8.520 slt
6500-Cu... 11.400 slt
5100AlCu... 7.440 slt
ZM-F1... 996 slt
ZM-F2... 1.320 slt
Fan Mate 1... 828 slt
ZM17-Cu... 5.520 slt
ohišja Chieftec
midi (serija CS601)
črn... 17.880 slt
moder... 21.480 slt
srebrn... 21.240 slt
big (serija CS200
črn... 26.880 slt
moder... 28.320 slt
srebrn... 28.560 slt
Mlaco d.o.o.
Opekarska 51A, Ljubljana
T:01/2839315 F:01/2839314
prodaja@mlacom.si, http://www.mlacom.si
Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri po

P?DATKI
410.000 podjetij
43.000 proizvodov
15 držav
11 jezikov
slovenski deutsch english italiano hrvatski svenska
espanol français cestina suomi nederlands
WLW
info@wlw.si
www.wlw.si
wap.wlw.si
03/ 425 08 00
Wer liefert was? d.o.o.

Kako varna je vaša elektronska pošta?

Zakaj nikoli več ne zapustite računalnika, ne da bi zavarovali svojo mapo s prispelo pošto.

Z enkripcijo elektronskih sporočil boste resda dosegli, da bo vaša pošta varna med prenosom, vendar o tem, da bi tujci želeli brati vašo elektronsko pošto, vam skorajda ni treba skrbeti. Glede na zadnje raziskave vam večja nevarnost grozi od ljudi, ki jih poznate in ki se bodo, medtem ko vi niste pri računalniku, nemoteno sprehajali skozi vašo mapo s sprejetimi sporočili. Večina ljudi pusti *Outlook* prižgan ves dan, nastavljen tako, da vsakih nekaj minut sname sporočila in ne sprašuje po geslu. Skušnjava udari največkrat v trenutku, ko morate s kolegovega PC-ja prevzeti datoteko ali si ogledati kakšen dokument.

Radovednost ni lepa čednost

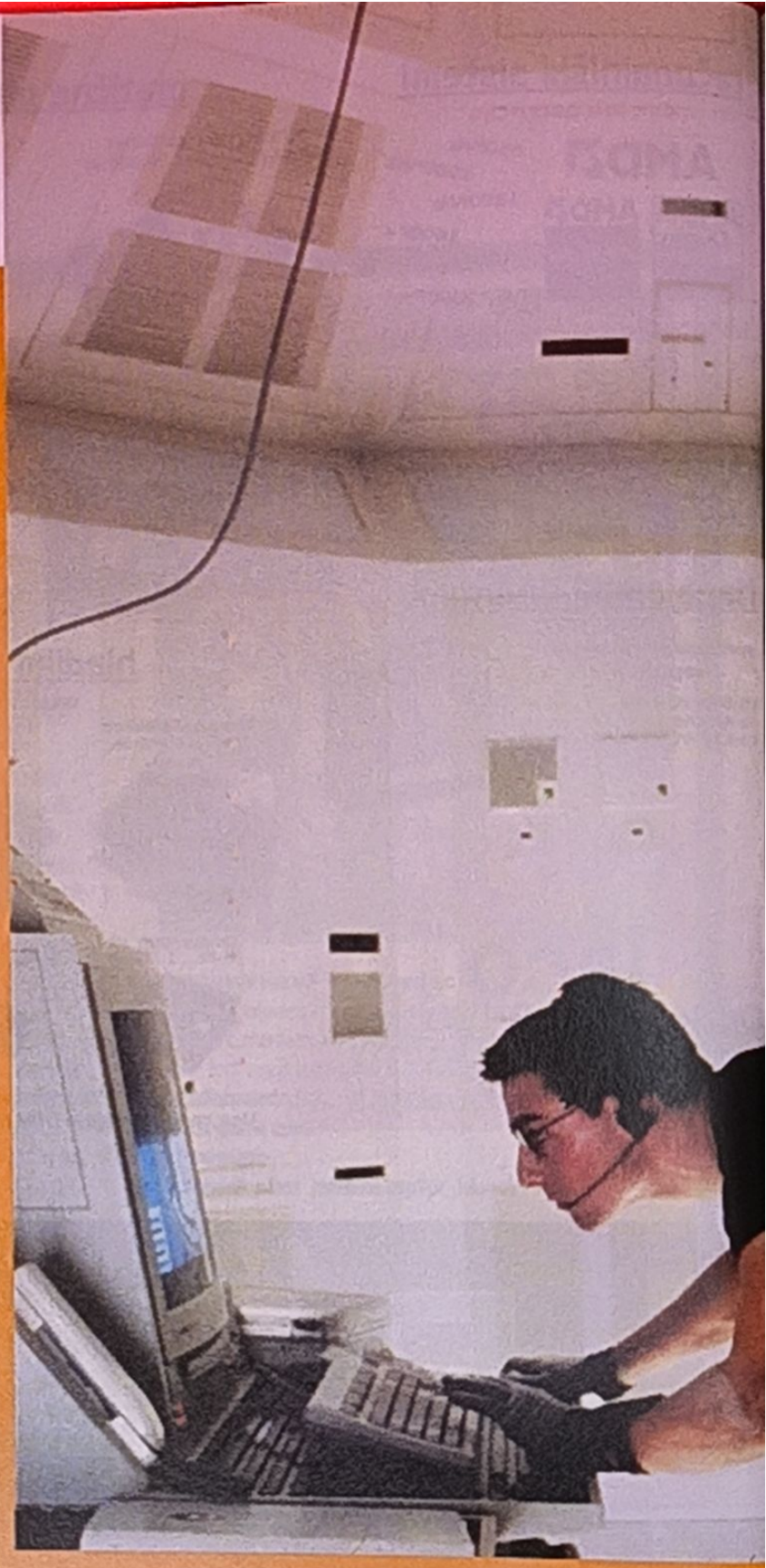
Pred kratkim so opravili anketo med 200 zaposlenimi v pisarniških podjetjih, ki je pokazala, da je devet desetin le-teh vsaj enkrat prebralo šefovo elektronsko pošto. Strokovnjaki za računalniško varnost menijo, da gre v večini primerov za preprosto radovednost in ne za koristoljubje. Skoraj vsi so trdili, da niso mogli premagati skušnjave, potem ko so ugledali sporočilo s posebej zanimivim naslovom.

Najbolj sočna odkritja naj bi bila sporočila, povezana s šefovim zasebnim življenjem in odnosi v podjetju, vendar lahko pisarniški vohuni mimogrede razkrijejo material, ki je veliko pomembnejši za podjetje, kot so vsakdanje čenče in govorice. V povprečni mapi Prejeto se skrivajo sporočila zadnjih nekaj mesecev, med katerimi se nahajajo še kako vroče zadeve – med šefovimi sporočili boste morda našli podatke o zaslužku vaših kolegov, kako nadrejeni *v resnici* ocenjujejo vaše delo, vendar se najde tudi informacija, ki ni namenjena vašim očem in je stroga poslovna skrivnost. Mapa Prejeto lahko celo vsebuje načrte za odpuščanje odvečne delovne sile ali prestrukturiranje podjetja.

Ni presenetljivo, da kiber-vohljači v večini primerov svoja razkritja ohranijo zase – kar 94 odstotkov ljudi se ni čutilo sposobnih, da bi svoje razkritje oznanili še komu. Po drugi strani pa je bilo 10% anketiranih zaposlenih disciplinsko kaznovanih zaradi vsebin elektronske pošte, ki so zadevale njihove nadrejene. Paradoks je v tem, da vi ne smete vohuniti za svojimi šefi, medtem ko imajo oni dovoljenje za vohunjenje za vami. Navsezadnje računalnik, ki ga uporabljate v službi, pripada podjetju, torej tudi vsa elektronska sporočila na njem. Vendar bodite pozorni tudi na druge načine vohunjenja, kot so na primer poslani in prejeti faksi, opravljeni telefonski pogovori in morebitno snemanje z varnostnimi kamerami v podjetju.

Zaustavite vohljače

Kljub vsem kompleksnim načrtom za zaščito poslovnih skrivnosti in zasebnosti v podjetjih ter željam po uvajanju vojaške enkripcije, je očitno, da je potrebnih le kakšnih 20 sekund, da namestite ohranjevalnik zaslona, ki je zavarovan z geslom in tako preprečite veliko večino poskusov vdorov v vašo zasebnost. **PCF**

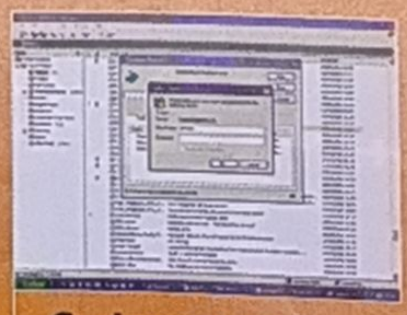


>>NE PRIBLIŽUJ SE!

Kako preprečiti drugim, ujemanje vaših bitov in bajtov.

Ohranjevalnik zaslona

Monitorji se zaradi tega ne bodo »ohranjali«, vendar lahko ohranjevalnik zaslona vaš PC zaščiti z geslom, ko vi niste ob njem. In kaj potem, če s ponovnim zagonom računalnika le-to zaobidete? Saj drugi tega ne vedo!

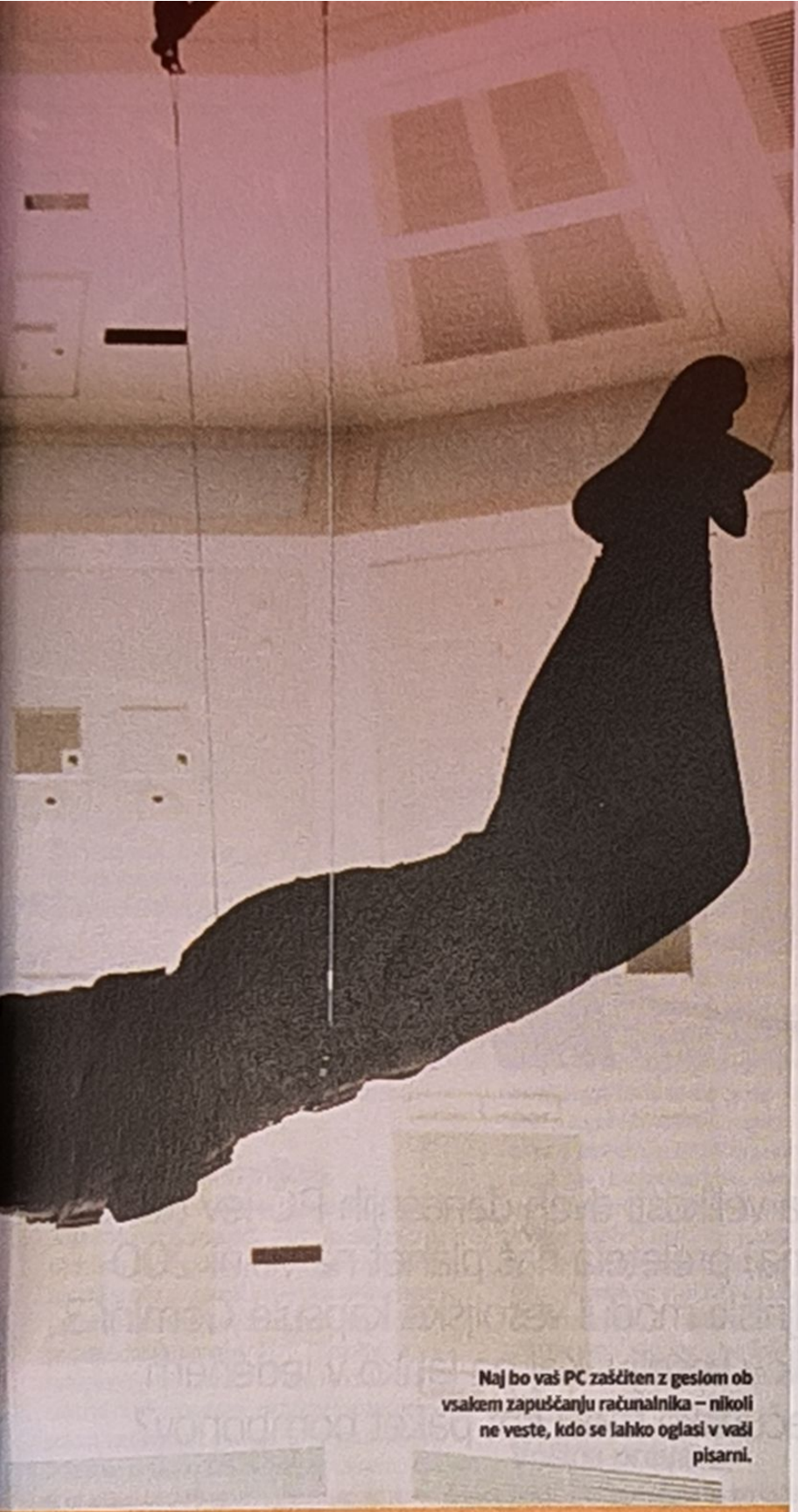


Geslo za e-mail

Nastavite *Outlook* tako, da vas bo vprašal po geslu vsakič, ko želi preveriti nova sporočila. Zaradi tega bodo vaša elektronska sporočila bolj varna, vendar boste preverjanje morali nastaviti na 20 ali več minut, saj vam bo drugače vpisovanje gesla požrlo živce.

Shranjujte pametno

Če imate na namizju datoteke, ki s svojimi naslovi pritegnejo pozornost, sami kličete hudiča. Shranite jih v Moje dokumente ter zavarujte dostop do imenika z geslom, če le uporabljate *Windows XP* z zapisom NTFS.



Naj bo vaš PC zaščiten z geslom ob vsakem zapuščanju računalnika – nikoli ne veste, kdo se lahko oglasi v vaši pisarni.

RedHand Pro

Namestite program, ki vam bo povedal, kdaj je kdo dostopal na vaš PC. *RedHand* (najdete ga na disku ali na www.harddrivesoftware.com) lahko izpiše opozorilo, zaklene PC ali pa posname in zapiše vse, kar se je dogajalo.

Incontrol

Imate PC kamero? Ujemite vohljača s pomočjo *Incontrol Webcam Edition* (www.digital-cybermasters.co.uk). Kamera bo posnela fotografijo, ko gre kdo mimo nje, in posnela, kaj se dogaja. Opozorilo vam lahko pošlje preko elektronske pošte ali sistema SMS.

fwd>>fwd>>

Že od nekdaj me strese, če me kdo pokliče Barbi, vsega pa je kriv znameniti kos plastike.

<1>
Barbie je izvor vsega zla in prav sem imela, da je že kot otrok nisem prenašala. In že kot otrok mi je bilo jasno, da je s to lutko nekaj narobe. In zdaj vem, kaj.

02

<2>
In kot da pištola ni dovolj, je potrebna še konkretna doza strupa. Barbie ubija na vsakem koraku, če ne z izgledom pa čisto neposredno. Zakaj bi kupovali drage shujševalne tablete, če vas lahko ta plastični hudič ubije hitro in boleče?

03

<3>
Seveda znajo marketingarji najti še tako miniaturne luknje, da bi razširili tržišče za določene izdelke. In sedaj bo zloglasna plastična dama zasužnjila še do danes nedolžne in zlorabljane hčere skrajnežev.

04

<4>
Sicer moram priznati, da je ideja mamljiva, a kaj, ko bi se gotovo našla peščica ljudi (in skupina bi se potem verjetno vztrajno večala), ki bi ustanovila Cerkev Sv. Barbie in nad nič hudega sluteče smrtnike poslala armado misionarjev, ki bi nas metali s tira s pamfleti in kupom „novih in edinih avtentičnih" verskih besedil.

VELIKANSKI KORAKI

Izrecite »pristanek na Luni« in takoj boste pomislili na »Neila« in »Buzza«. Kaj pa resnični junaki vesoljskega programa? Bo kdo kaj povedal o pohlevnih računalnikih, ki so bili resnični navigatorji na poti v neznano?

Besede: **Luis Villazon**

23. marca 1965 je kovinska škatla velikosti dveh današnjih PC-jev (tehtala pa je približno kot vreča krompirja) preletela naš planet na višini 200 km. Bila je nameščena na poveljniški modul vesoljske kapsule Gemini 3 in to je bil prvi digitalni računalnik v vesolju. Kaj pa lahko v ledenem vakuumu stori računalnik, ki ima manj računske moči kot paket bombonov?

»Kje je stikalo za vklop?« Virgil Grissom iz Gemini 3 se je pred kosilom udobno namestil.

Večigralske simulacije so veliko bolj zabavne, ko se nahajate stotine kilometrov nad Zemljo.

Prvi ameriški vesoljski program s človeško posadko, Mercury, v vesoljski kapsuli še ni potreboval računalnika. Tedaj so morali astronavta le pripasati na vrh rakete Atlas in vse skupaj nameriti v pravo smer, da bi dosegli nižjo zemeljsko orbito. Ko so nadzorniki želeli, da se major Tom vrne, so v realnem času v kapsulo poslali ukaze za vključitev motorjev za nadzor višine in zaviranja, ko pa je bil astronavt na varnem v atmosferi, so sprostili padalo. Astronavt je moral le plitko dihati in uživati v razgledu.

To je zadostovalo za prvi korak, vendar pa je predsednik Kennedy leta 1961 Ameriko zavezal k pristanku na Luni in za kaj takšnega so si morali izmisliti popolnoma drugačen pristop k vodenju plovila. Radijski signal od Zemlje do Lune potuje sekundo in pol, zato bi bilo realnočasovni nadzor z Zemlje nemogoče doseči. Še huje pa je bilo, da so morali nekaj najbolj vitalnih manevrov opraviti na temni strani Lune, ko je bilo plovilo popolnoma odrezano od Zemlje. Zato je morala biti vesoljska ladja bolj avtonomna in misije Gemini so predstavljale stopnišče proti temu cilju.

Srečna števila

Računalnik v plovilu Gemini je sestavil IBM, stal pa je 26,6 milijona USD. Za ta denar je NASA dobila stroj, ki je lahko v sekundi seštel sedem števil ali opravil zapleteno deljenje. Tedaj še ni obstajala aritmetika s plavajočo vejico in pomnilnik (vseh 19,5 Kb) je bil serijski, zato je lahko procesorju posredoval le po en bit naenkrat pri taktu 250 KHz. Da, to so kilohertzi in ne megahertzi. Imel je tipkovnico z desetimi številkami, številčnico, s katero so astronavti izbrali enega od programov, gumb za ponovni zagon ter stikalo za vključitev. Astronavti so stanje odčitavali z sedmih številčnic (kot pri avtomobilskem merilcu prevoženih kilometrov) in dveh lučk, kjer je ena prikazovala, da računalnik obdeluje podatke, druga pa je zasvetila, ko je bilo z računalom kaj narobe. Tako kot danes, so takrat pač pritisnili gumb z napisom „Reset".

Celo za leto 1962 to ni bil hiter stroj. V bistvu je bil počasnejši od nekaterih ventilskih računalnikov. Vendar pa Geminijev računalnik ni bil samo prvi v vesolju, temveč je bil napreden z dveh vidikov. Bil je prvi računalnik s pomnilnikom, ki se pri branju ni brisal, obenem pa je šlo tudi za prvi IBM-ov silicijev računalnik. Za svoj čas je bil tudi izjemno kompakten in lahek, ne da bi bil krhek. Eden od primerkov se je uspešno zagnal, potem ko so ga dva tedna namakali v slani vodi.

Tako so utrli pot za Space Shuttle, na katerem so pričeli delati že v 60., še pred programom Apollo. Izkušnje s programom Gemini so pokazale, da bodo morali biti prihodnji računalniški sistemi veliko bolj zmogljivi, če bodo hoteli zadostiti več članom posadke in vedno bolj dinamičnim ciljem misije. Zato pa je ena značilnost shuttla vplivala na oblikovanje sistema bolj kot druge – plovila namreč ni mogoče upravljati ročno. Vse nadzorne površine na repu in krilu se premikajo s pomočjo servo-motorjev in ne hidravlike, zato plovilo ne

Če računalnik za motorje odpove na začetku misije, se lahko shuttle preprosto obrne in varno pristane.

more leteti naravnost, ne da bi računalnik natančno uskladil vse manevre.

V ta namen ima shuttle računalnik z imenom AP-101 F. Gre še za en IBM-ov izdelek, le da tokrat govorimo o malce predelani različici AP-1, ki je nameščen v lovcu F-15 in je precej podoben računalnikom 4Pi iz Skylaba.

Baterijski pomnilnik

Prvič v zgodovini vesoljskih popotovanj zmore AP-101F računati s plavajočo vejico, na sekundo pa zna obdelati milijon ukazov. Ima 1 Mb pomnilnika – zgodnji shuttli so uporabljali enaka feritna jedra kot Geminijevi sistemi, vendar so to že zamenjali s polprevodniškim pomnilnikom. Pomnilnik je razdeljen na 16 modulov in vsak modul, ki že 20 sekund ni bil uporabljen, samodejno preklopi na sistem varčevanja z energijo. S takšno strategijo prihranijo približno 136 W, kar je za sistem, ki se več dni napaja iz akumulatorja, vitalnega pomena.

Ker je shuttle tako močno odvisen od aeronavtike, je večina strojne in programske opreme namenjena zagotavljanju neprekinjenega delovanja, celo v primeru večkratne napake. Sistemi v misijah Apollo so bili varni zaradi strogega testiranja kakovosti. Na shuttlu pa je varnost zagotovljena zaradi diagnostike in dodatnih varnostnih sistemov. AP-101F vsebuje najbolj obširen nabor strojne in programske opreme za testiranje delovanja, kar jih v letalskih računalnikih poznamo. Ta sistem sam zazna 95 odstotkov strojnih napak, zaradi ostalih petih odstotkov pa so na plovilo namestili kar pet računalnikov AP-101F.

Na štirih računalnikih je nameščeno identično programje, ki je s paralelnimi krmilniki povezano z vsemi senzorji in napravami. Trideset ur pred poletom shuttla sinhronizirajo štiri identične računalnike in vanje naložijo procedure, ki se opravljajo pred vzletom. Od te točke naprej vsak računalnik vsake 6,25 sekunde pošilja posebno kodo drugim sistemom. Koda je dolga 64-bitov in je sestavljena iz najmanj pomembnih delov ukazov vzletnim raketam, pogonom za orbitalno manevriranje, glavnim raketam, zakrilcem, zavoram, smernim in višinskim krmilom ter sistemu za pospeševanje. Ker bi se morali vsi štirje računalniki nahajati na enaki točki programa, bi morali vsi shuttlovi sistemi pošiljati enake podatke, zato bi se morala koda ujemati. Če računalnik trikrat zapored pošlje napačno kodo, ga drugi trije razglasijo za okvarjenega. Da bi se tudi pri tej odločitvi zavarovali pred računalniško napako, mora okvarjen računalnik izključiti posadka. In četudi računalniki ne bi prepoznali okvarjenega brata, obstaja še en varnostni sistem, ki poskrbi da shuttle ostane v vnaprej določeni smeri. Ker je vsak računalnik povezan s servo-motorji in sprožili, signal za njihovo sprožitev pride od vseh štirih računalnikov naenkrat. Če en računalnik pošlje ukaz, ki ni v skladu z ostalimi tremi, napetost v krmilniku ne doseže mejne vrednosti. Drugi računalniki fizično prekličejo ukaz okvarjenega računalnika.

Volilna prevara

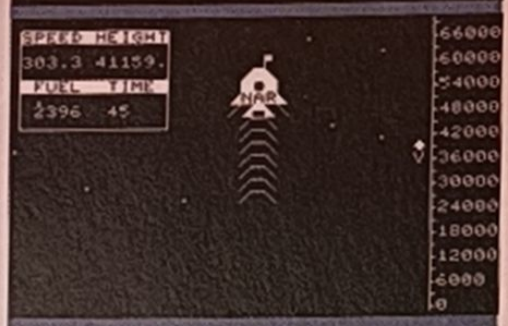
Volilni sistem pravzaprav pomeni, da morajo biti v shuttlu operativni vsaj trije od štirih računalnikov. Če odpove še en računalnik in se izključi, potem preostala računalnika nimata zaupnice, saj ni zanesljivega načina za ugotavljanje, kateri se je zmotil, če pošljeta konfliktne ukaze. Projekcije zanesljivosti takšnih tripleksnih sistemov fly-by-wire kažejo, da bodo v primeru okvare od milijona poletov odpovedali le trije shuttli. Za NASO je to vseeno nesprejemljivo in za takšne situacije je v pripravljenosti še peti računalnik. Ta računalnik pa ne deluje kot ostali štirje, temveč ima pomožno funkcijo in se vključi le v nujnem primeru. Če odpove prvi računalnik, se misija samodejno skrajša po vnaprej določenih smernicah, v kolikor pa odpovesta kar dve napravi, se vključi varnostni program za vrnitev shuttla na Zemljo.

Kot da že pet računalnikov ne bi bilo dovolj, so prvi shuttli s seboj nosili še šesti računalnik v sestavljivi obliki. Da bi se izognili preklicu misije zaradi ene same napake, naj bi astronavti zamenjali okvarjen računalnik z deli šestega in tako bi bilo plovilo spet popolnoma operativno. Takšno prakso so sedaj opustili, vsaj delno zaradi večje zanesljivosti računalnikov.

Programska oprema za zgodnji vesoljski

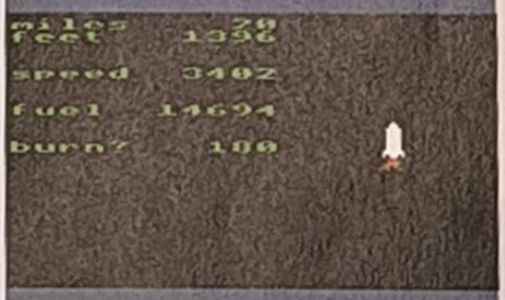
RETRO RAKETE

Vložena zgodovina *Lunar Landerja.*

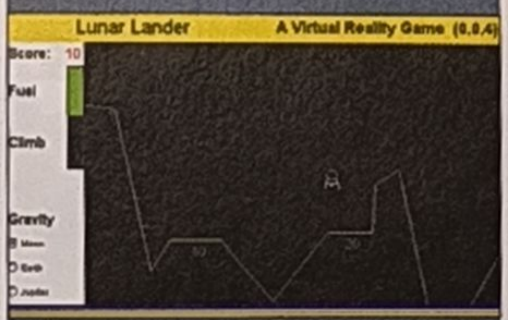


COMMODORE PET 1976
8-bitni procesor 6502 s 4 K pomnilnika
Gre za igro z razširjeno tekstovno »grafiko« ASCII[s primitivno animacijo izpuha izpod LEM, kar vas je med opazovanjem monotonih številk vsaj malce razveseljevalo.

ATARI 1979
Arkadni avtomat Electrohome G05-801
Atarijeva prva vektorska igra je uporabljala rotacijske gumbe in velikanski krmilnik za pospeške, s katerimi ste upravljali z Eaglom. Ko ste se približevali površini lune, se je zaslon približal. Celo danes je to spektakularna zadeva.



BBC MICRO 1982
8-bitni procesor 6502 z 32 K pomnilnika
127-vrstični program v Basicu, ki so ga prenašali kar preko teleteksta, uporabniki pa so ga morali vtipkati sami. BBC Micro je imel več skladiščne in procesorske moči kot računalniki na Apollu, vendar vam to ob igranju te igre ni razvidno.



JAVA APPLET 2001
www.frontiernet.net/~imaging/lunar_lander_game.html
Gre za eno boljših implementacij javanske igre, kjer se kot pri Atarijevi igri zaslon pri pristanku približuje.

Misije Apollo

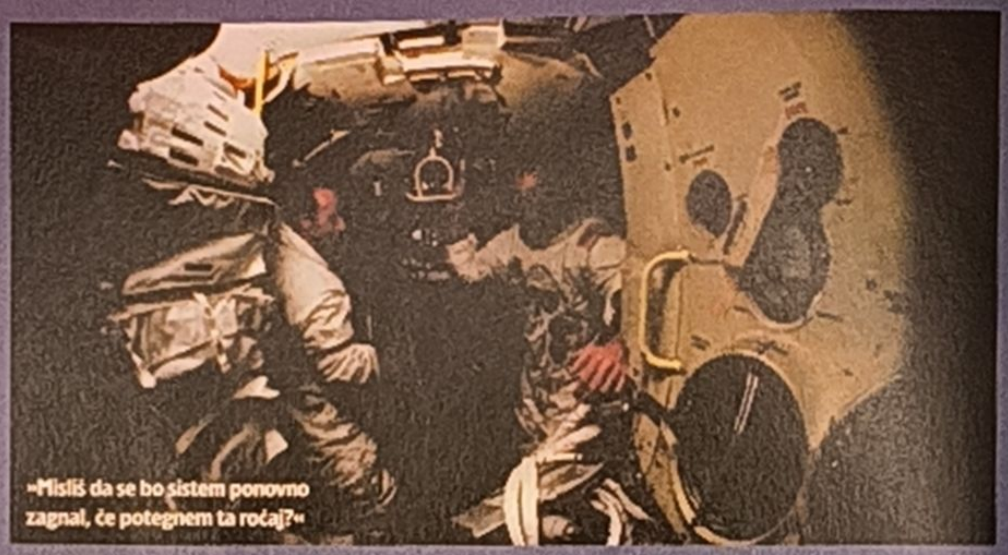
Kako težko si je zamisliti in izdelati računalnik, ki mora v vesolje? Menda to ni raketna znanost? No, pravzaprav ...

Računalnik na krovu plovila Apollo je bil tako popolnoma integriran v normalne operacije, da so ga oblikovalci poimenovali kar »četrti član posadke«. Upravljal je z navigacijo in skrbel za termine ter upravljal z 20 drugimi sistemi na plovilu.

Že takoj na začetku je NASA zavrnila možnost neposrednega leta na Luno, saj je z razdalje skorajda pol milijona kilometrov na premikajoči se tarči zelo težko zadeti želeno pristajališče. Zato so se odločili ciljati v Lunino orbito in od tam so poslali lunarni modul (LEM) na površino, medtem pa je poveljniški modul ostal v orbiti in čakal na ponovno spojitev obeh plovil. Za ta pristop so potrebovali dva računalnika, enega v poveljniškem modulu in enega v LEM-u. Imela sta identično strojno opremo, a drugačno programje.

Te računalnike je zgradil MIT, uporabljali pa so novo vrsto polprevodniških vezij, zato je NASA do poletja 1963 odkupila kar 60 % izdelkov ameriške polprevodniške industrije za izgradnjo prototipa Apolla. Vsak računalnik je tehtal 32 kg in zahteval 70 W pri napetosti 28 V. Vezja so bila naložena na dva pladnja s 24 moduli na vsakem. Vsak modul je imel dve skupini 60 hermetično zaprtih paketov z 72-pinskimi priključki. 72-K bralnega pomnilnika je delovalo na taktu 85 kHz.

Ta bralni pomnilnik je uporabljal magnetno jedro, ki je delovalo kot majhen transformator, vsako jedro pa je bilo povezano s 64 žicami. Če je žica tekla skozi jedro, potem je računalnik odčital enico, če pa ga je zaobšla, je to predstavljalo ničlo. Jedro je bilo robustno in nereaktivno, na vsak kubični palec pa so lahko shranili 2.000 bitov, kar je Nasine razvijalce vseeno spravljalo v obup. Programje, ki bi ga shranili v jedro, bi morali dostaviti nekaj mesecev pred pričetkom misije, tako da bi jedro lahko izdelali in pravilno preizkusili. Izdelanega modula ni bilo lahko spremeniti, saj je vsaka sprememba bitov zahtevala ponovno postavitev žic. Tako so morali programje dokončati veliko pred vzletom, obenem pa je morala biti programska oprema brez napak.



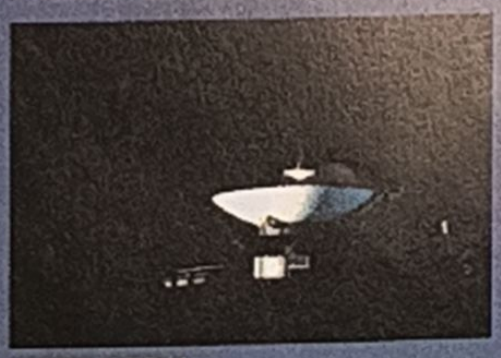
»Misliš da se bo sistem ponovno zagnal, če potegnem ta ročaj?«

V bistvu je sistem deloval, kot je bilo zamišljeno, vendar pa so razvijalci vseeno prezrli nekaj hroščev. Med spustom Apolla 11 na Luno, je slab stik na radarju za oddaljenost od tal povzročil pravo paniko v računalniškem sistemu in ta je si je prisvojil kar 15 % zmogljivosti samo za odgovarjanje drugim sistemom. Sistem se je najprej zelo upočasnil, potem pa je zaradi preobremenjenosti prenehal delovati ter se je med 40-sekundnim spustom na površino kar trikrat ponovno zagnal. Na srečo je nadzorni center na Zemlji opazil instrumentalno napako in LEM-u ukazal pristanek. Ostalo je zgodovina.

>> Računalnik se je med 40-sekundnim spustom na Luno kar trikrat ponovno zagnal.

DEEP SPACE 3

Avtomatizirane vesoljske sonde zahtevajo radikalno drugačno računalniško oblikovanje.



VOYAGER 1

IZSTRELJEN: MAJA 1972

Ta sonda ima sedem rutin za samodiagnostiko in zaščito pred napakami, ki jo že več kot 30 let ohranjajo pri življenju. Njena zaščitena elektronika je preživela dozo sevanja, ki je tisočkrat višja od smrtonosne doze za človeka in trenutno gre za najbolj oddaljen človeški objekt. V nekaj letih bo Voyager 1 predaleč od sonca, da bi generiral potrebnih 400 W toka.

GALILEO

IZSTRELJEN: OKTOBRA 1989

Orbitalna sonda Galileo pri srečanju z Jupitrom ni imela takšne sreče. Medtem ko je oddajala podatke, ki jih je zajela med kroženjem v najbližji orbiti nad plinastim velikanom, je sevanje povzročilo ponovni zagon aeronavtike v varni način. Nadzorniki so uspeli procesor ponovno zagnati šele po petih urah.

MARS POLAR LANDER

IZSTRELJEN: JANUARJA 1999

Procesor RAD6000, ki nadzira sondo, se nahaja znotraj izolirane škatle, ki ga ščiti pred marsovskim mrazom –72 OC. To pomeni, da je moral biti med večjim delom poleta do Marsa izklopljen, saj bi se drugače pregrel. Delujoča interna ura je nato procesor opomnila, da se bliža vstop v Marsovo atmosfero in tedaj se je zagnal.

POLETIVA NA LUNO

Želite navigirati po našem osončju? Potem potrebujete naslednje naprave.

IBM XT

8-BITNI PROCESOR S TAKTOM 4 MHZ, 640 K RAM

Odstranite trdi disk, ki ne bo preživel tresljajev ob vzletu, pa boste še vedno imeli dovolj procesne moči za izvedbo lunarne misije. Pomnilnik za več kot 8-krat presega potrebe, pravzaprav lahko vanj kaciepo naložite dokumentacijo v elektronski obliki.

486 DX

33 MHZ PROCESOR, 16 MB RAM

Z različico procesorja DX dobite integrirano matematiko s plavajočo vejico, obenem pa imate spet dovolj pomnilnika, da ga uporabite kot glavno skladiščno enoto. Takšen sistem bi lahko nadzoroval Space Shuttle. Zaradi redundance jih sicer potrebujete pet in še dodatnih šest za nadzor pogona.

HANDSPRING VISOR

PROCESOR DRAGONBALL S 16 MHZ, 4 MB RAM

Nizka poraba energije, samodejna izključitev in majhnost – ta napravica je idealna za vesoljske misije. Električni tok z lahkoto dobite iz solarnih celic, čeprav vam priporočamo, da si za globinsko raziskovanje vesolja omislite kartico Compact Flash.

program je bila napisana v strojni kodi. V času misij Gemini in Apollo je bil edini smotrni programski jezik FORTRAN, ki pa je bil po mnenju mnogih neprimeren zaradi obsežnosti, ki ni upravičevala učinkovitosti. V času zgodnjih misij Apollo pa je bilo programje že tako kompleksno, da je bilo zelo težavno izvajati nadzor kakovosti. Programje za prvo misijo s človeško posadko, AS-204, je bilo tako hroščato, da so razvijalci kar obupali nad tem, da bi ga popolnoma razhroščili, temveč so se osredotočili na ponovno programiranje vitalnih delov, ki bi lahko ogrozili življenje posadke. Kakšen mesec pred vzletom pa so preizkuševalci odkrili, da je program na plovilu za več kot dve minuti napačno izračunal potreben čas izgorevanja raket, ki bi plovilo iztirile iz orbite. Neizbrisljiv program je bil v tem času že nameščen in edini način za vnos pravilne sekvence je bil ta, da je čas vnesla kar posadka ročno, s čimer so zaobšli težavni program.

Hrošči v vesolju

Na koncu AS-204 ni poletel, tako da programa niso nikoli testirali v akciji. 27. januarja 1967 je med simulacijo s posadko na vzletni ploščadi ogenj uničil poveljniški modul in posadka je umrla. Posledično je prišlo do zamika v vesoljskem programu, kar je razvijalcem zagotovilo dovolj časa za izboljševanje programja in tako zagotovitev njegove robustnosti. Ena od posledic je bila, da so do prvega vzleta Space Shuttla opustili strojno kodo kot programsko orodje. Veliko večja kompleksnost programja za shuttle je moštvo spodbudila k razvoju popolnoma novega jezika – HAL/S. Koda, napisana v tem jeziku, je sicer 10 odstotkov počasnejša od strojne kode, vendar pa je zato v enaki meri lažje razvijati programe. Še pomembneje je, da je to kodo lažje razumeti, zato je manj verjetnosti, da se bodo v končno različico pretihotapili hrošči. Kljub tem prednostim je programje za shuttle na koncu stalo neverjetnih 200 milijonov USD – desetkrat več od izvirnega proračuna.

Popolno programje za shuttlovo aeronavtiko je »tehtalo« 16 Mb, vendar računalniki takratnega časa niso imeli prostora, da bi ga v celoti naložili. Večina programa se je nahajala na enoti za masovno skladiščenje (MMU). MMU je bil najprej namenjen prvotni inicializaciji sistema, vendar se je zaradi kompleksnosti programja uporabljal za prenos programa v računalnik. MMU je bil sestavljen iz dveh tračnih pogonov, vsak pa je lahko uskladiščil trikratno potrebno količino podatkov. V času proizvodnje tračnih pogonov, je bilo razmerje napak 1 bit na 100.000, NASA pa je zahtevala 1 napako na 1.000,000.000 bitov. To so dosegli tako, da so vsak program trikrat prepleteno zapisali, vsako zaporedje bitov pa gre skozi volilno vezje in šele nato v pomnilnik.

Nekateri menijo, da je že pet računalnikov preveč, vendar se NASA s tem ne strinja. Vsi trije shuttlovi glavni motorji imajo lasten računalnik. Vzletne rakete se uporabljajo le med vzletom in jih ni mogoče nadzorovati – prižgejo vžigalno vrvico in počakajo, da zmanjka goriva. Glavni motorji pa spadajo med najbolj kompleksne rakete. Ti ne omogočajo le pospeševanja, temveč tudi neprestan nadzor nad pretokom goriva in oksidanta. Prejšnji načrti raket so imeli vnaprej določen pretok, varnostne meje pa so poskrbele, da se ta proces ni mogel izmakniti nadzoru. Shuttle zaradi zmogljivosti prekorači to varnostno mejo, vendar so tudi tukaj eksplozije neprestano nadzorovane in temu primerno se nastavlja tudi mešanica goriva.

Slabe vibracije

Računalniki za nadzor pogona so bili sprva Honeywellovi HDC-60, ki so uporabljali 32 K žičnatega pomnilnika. V zgodnjih osemdesetih so jih nadgradili z Motorolinim sistemom 68000 (enak procesor so imeli tudi prvi Maci), s polprevodniškim pomnilnikom CMOS in programjem, spisanim v C-ju. Zgodnje različice krmilnikov so bile neposredno privite na ohišje motorjev, vendar so tresljaji delujočih motorjev presegli 22 G in povzročali

»Pa sem ti rekel, da bi moral pred vzletom namestiti *Microsoft AutoRoute*.«

PA News

Če ne bi bilo letalskega računalnika, se F-22 Raptor sploh ne bi mogel odlepiti od tal.

POD OBLAKI

Vesoljska plovila niso edina, ki potrebujejo silicijeve mikročipe.

Razvoj letalske aeronavtike je potekal paralelno z razvojem vesoljskega programa. Tako kot si je Space Shuttle v bistvu izposodil računalniško arhitekturo od F-15, je tudi eksperimentalni fly-by-wire F-8 »kradel« tehnologijo od shuttla. Današnja moderna bojna letala, kot sta F-22 Raptor in Eurofighter, so oblikovana tako, da so v normalnem letu popolnoma nestabilna. Noben človek nima niti malo možnosti, da bi uravnotežil kopico nasprotnih sil na krmilnih površinah in varno pristal, kaj šele da bi se spustil v bliskovite zračne spopade – najmanjša napaka bi letalo vrgla v brezizhoden vrij. Namesto tega je krmilna palica le priročen način, s katerim letalskemu računalniku dopoveste, kateri manever želite od njega, ta pa potem pilotove želje prevede v sinhronizirano serijo majhnih izravnav zaknilc, krilc in krmil, ne da bi s tem presegel toleranco letalskega ogrodja.

V bojnem letalu pa računalniki ne nadzorujejo le letenja. Ko bo Eurofighter letos končno poletel, bo imel najbolj prefinjeno integracijo računalniških sistemov na planetu, od identifikacije sovražnikovih protiletalskih raketnih baterij, do ohlajevanja izpuha zaradi manjšega toplotnega odtisa letala, skozi nadzorni sistem stresa letalskega ogrodja, pa do namenilnega sistema v pilotovi čeladi, kjer je dovolj, da pilot tarčo le pogleda in že je orožje namerjeno. Vsi ti računalniški sistemi si med seboj izmenjujejo podatke. Ti so nato sintetizirani v povezano sliko bojišča, tako da pilot ni obremenjen z odvečnimi sklopi prekrivajočih se podatkov.

obilico odpovedi. To so popravili z namestitvijo gumijastih podložk na vijake in penastih zatičev znotraj ohišja.

Redudantnost se že spet uporablja za širitev varnostne meje: vsak pogon ima dva identična krmilnika. Aktivni krmilnik nadzoruje motor, obenem pa vsakih 18 milisekund izvaja diagnostiko. Če v lastni strojni opremi zazna napako, se samodejno izključi in pomožni računalnik, ki je sinhroniziran z glavnim, prevzame poglavitna opravila. Če pa še drugi računalnik ne prestane interne diagnostike, se motor izključi. To se je v resnici zgodilo leta 1985, vendar je shuttle tudi z dvema motorjema dosegel orbito. Če pa do okvare pride že prej, se lahko shuttle obrne in pristane na pristajališču v ZDA ali v Evropi.

Tako kot pri glavnih računalnikih, tudi takratni krmilniki motorjev niso imeli dovolj pomnilnika, da bi se v njih nahajal celoten program. Na vzletišču se je nekaj trenutkov pred vzletom pognalo diagnostično programje, nato pa se je letalski program iz MMU naložil v kabino.

Prijaznost do uporabnika

Uporabniški vmesnik se je od Geminijevih vrtečih števílčnic dramatično izboljšal, vendar pa danes, tako kot ostali shuttlovi sistemi, že kaže znake starosti. Ko so ga oblikovali, je bil vmesnik boljši, kot na zemeljskih nadzornih postajah, vendar je slednje lažje nadgraditi. Trije zasloni prikazujejo podatke iz glavnega računalnika ter krmilnikov za motorje. Ker zasloni porabljajo veliko pomnilnika, so zelo nagneteni, grafika pa je primitivna. Da bi zmanjšali potrebo po pomnilniku, sta za tri zaslone na voljo le dve tipkovnici, vsako pa lahko priključijo na kateri koli zaslon. To lahko pomeni, da dva zaslona nista pripravljena na vnos. Sami tipkovnici imata majhen medpomnilnik, zato prehitro tipkanje pomeni izgubo znakov. Astronavt Hrenry Hartsfield situacijo opisuje kot »dojemljivo za napake«.

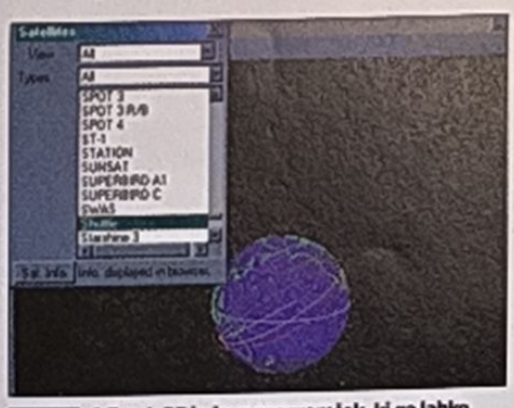
Med misijami Apollo so se astronavti pritoževali, da so oni na uslugo računalniku in ne obratno. Te pritožbe so izhajale iz kopice podatkov, ki jih je bilo potrebno vnesti na raznih točkah. Tipičen teden dolga misija, kakršna je bila recimo pristanek na Luni, je zahtevala kar 13.000 pritiskov na tipkovnico. Posadka shuttla tolikokrat udari po tipkovnici že v 58 urah.

Prenosnik časti

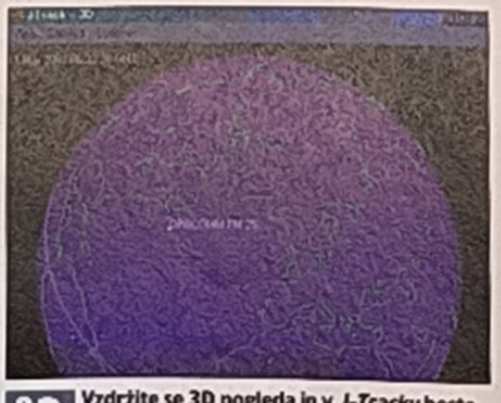
Da bi razbremenili posadko shuttla, so na plovilo namestili dodatne računalnike, ki so avtomatizirali določene procedure. V zgodnjih poletih so uporabljali Hewlett-Packardov programirljivi kalkulator HP-41C, s katerim so izračunali dostopnost zemeljskih postaj, s seboj pa nosijo

SLEDENJE SATELITOV

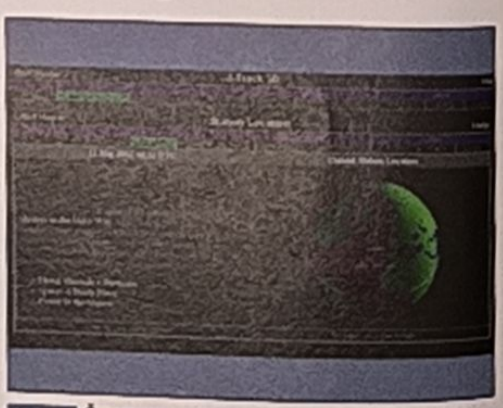
Se bojite, da vas iz mednarodne vesoljske postaje opazujejo? Potem kar vohunite nazaj.



01 ***J-Track 3D*** **je Java programček, ki ga lahko snamete s http://liftoff.msfc.nasa.gov/RealTime/JTrack/JTrack3D.html. Prikazuje realnočasovno lokacijo več kot 500 satelitov. Lokacije so izpeljane iz vektorjev, ki se posodobijo, vsakič ko osvežite svoj brskalnik. To pomeni, da lahko sledite tudi objektom, ki večkrat spremenijo svojo smer – recimo Space Shuttlu. Za rotacijo globusa kliknite in povlecite. Če oddaljite pogled, lahko vidite drugo serijo satelitov v geostacionarni orbiti 10.000 km nad površino.**



02 Vzdržite se 3D pogleda in v *J-Tracku* boste v Mercatorjevi projekciji lahko spremljali tudi vremenske razmere. Sicer ne gre za najbolj natančen prikaz, vendar lahko predvidite, ali boste svoj priljubljeni satelit lahko videli ali ne. Na strani z najbolj pogostimi vprašanji (FAQ) kliknite na gumb in mapo lahko vidite na svojem aktivnem namizju, vendar se morate ob vsakem zagonu Windows povezati z internetom in sneti trenutne vektorje.



03 Čeprav vam je v uteho, da veste da se ISS nahaja nad vašo glavo, pa morate določiti natančne čase vzhoda in zahoda sonca, da izveste, ali jo boste lahko videli (ponoči je dovolj svetla, da jo lahko vidite s prostim očesom). *J-Pass* uporablja veliko bolj natančen algoritem za pogled, s katerim lahko vnesete natančno zemljepisno višino in širino. Program nato sestavi prilagojeno karto za vse satelite, ki vas zanimajo.

Potem ko je posadka Apolla izvedela, da bo letela pod nadzorom računalnika, jih je malce stisnilo pri srcu.

tudi ornejeno različico kalkulatorja za zaviranje. Danes posadke shuttla s seboj prenašajo več kot 18 prenosnih računalnikov, ki jim pomagajo pri različnih opravilih. Ti prenosniki so veliko zmogljivejši od shuttlovih računalnikov, kljub dejstvu, da gre po večini za IBM-ove Thinkpade s procesorji P166.

Klasični prenosniki imajo lahko v vesolju težave, saj lahko nična gravitacija povzroči odstopanje majhnih spojev, kar privede do kratkega stika. Na vsako osnovno ploščo morajo nanesti poseben premaz, da ujamejo takšne delce, še preden odplavajo. Zato pa je veliko težje zaščititi sistem pred kozmičnimi žarki. Če čipa med proizvodnim procesom niso primerno zaščitili, potem lahko udarec takšnega majhnega delca z visoko energijo povzroči naključno sesutje sistema.

Sedaj ko je hladne vojne konec in ni več politične motivacije za tekmovalnost kot smo ji bili priča v 60. letih, je le malo verjetnosti, da bo NASA šla »višje, hitreje in močneje« kot tedaj. Današnji moto agencije je »manjše, hitreje, ceneje«, kar je očitno botrovalo predhodnici prvega človeškega pristanka Marsu. Vendar so te omejitve pravzaprav katalizator za raziskave na področju samodiagnostike in avtomatizacije. Mars Pathfinder nam je o Marsu razkril več kot sonde Viking in to le za petino cene. Naslednje leto bo Mars Express nadaljeval z iskanjem vode pod površino, kar je zahteva za človeško kolonijo na rdečem planetu. Cenene predhodnice te vrste bodo povečale možnosti za človeške misije, saj bo tako manj nevarnih neznank. In brez majhnih, cenenih, prilagodljivih in mogočnih elektronskih možganov v teh sondah bomo morali čakati še najmanj 20 let, preden bo kakšen astronavt povedal, kako se imajo kaj naši najbližji planetarni sosedi. **PCF**

VESOLJSKE STRANI

Raziščite vesolje iz udobja svojega PC-ja.

ENCYCLOPEDIA ASTRONAUTICA
www.friends-partners.ru/partners/mwade/spacelft.htm

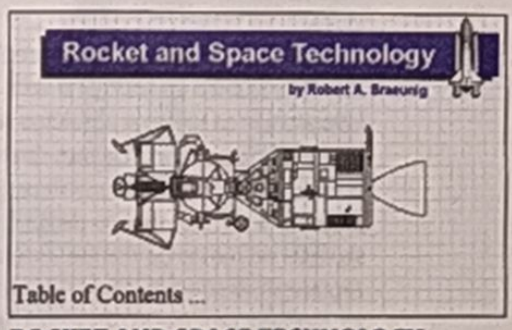
Strahotno izdaten seznam vseh komercialnih (in čudakih vojaških) vesoljskih vzletov, od Sputnika naprej. Išćite po datumu vzleta, državi, imenu programa, vrstah raket – celo po vrsti uporabljenega goriva.

JET PROPULSION LAB
www.jpl.nasa.gov

Ena najboljših tehničnih strani, s podrobnimi profili misij vsake ameriške kapsule in futurističnimi načrti za kolonizacijo drugih planetov.

SPACE.COM
www.space.com

Prvovrstne tabloidne novice o vesolju. Kaj bi se zgodilo z Apollom 13, če se posadki ne bi uspelo izkopati iz težav? Bi res zgrešili Zemljo za 40.000 milj ali pa bi prileteli v atmosfero in zgoreli?



ROCKET AND SPACE TECHNOLOGY
http://users.commkey.net/Braeuning/space

Vsi nejeverni Tomaži bodo našli resne odgovore na vprašanja, kako letijo rakete in ali so Američani zares pristali na Luni?

PRENATRPAN POMNILNIK

Programje se vedno širi in napolni razpoložljiv pomnilnik.

Pri vesoljskih poletih je najpomembnejši atribut teža. Zato je oblikovanje računalniških sistemov določeno, še preden so znane specifikacije programske opreme. Skozi celoten ameriški vesoljski program so bili razvijalci obremenjeni z napačnimi predvidevanji glede skladiščnega prostora za programje. Geminijeva programska oprema je doživela več predelav, preden je lahko v pomnilnik naenkrat uskladiščila celoten program misije.

MTI-jevo prvotni dizajn za računalnike Apollo je zahteval le 14 K fiksnega pomnilnika in 512 bajtov izbrisljivega. Do junija 1963 so številke narasle do 20 K fiksnega in 2 K izbrisljivega pomnilnika. Naslednji poskok je bil s 24 K fiksnega pomnilnika na 48 K in končno na 72 K, medtem ko je izbrisljiv pomnilnik narasel na 4 K. Ko so pisali strojne specifikacije za shuttle, je NASA vračunala rast pomnilniških kapacitet in v računalnik so preprosto namestili dvakrat več pomnilnika, kot so ga zahtevale izvirne specifikacije. Žal pa je programje naraslo za trideset krat, zato so morali povečati sistemski pomnilnik, uporabili pa so tudi trakove, podobne Geminijevim.

In loving memory: the Shuttle software grew beyond expectations.

Richard Parten, prvi šef programskega oddelka podjetja Johnson's Spacecraft, je v interni preiskavi razložil, da si enostavno niso mogli izmisliti, kako bi lahko vnaprej določili dovolj pomnilnika za potrebe programa.

DIGITALNI DOM

Če menite, da je spreminjanje kanalov na televizorju z daljinskim krmilnikom hudo napredna reč, vas bomo nedvomno vrgli na zadnjico. Bližnja prihodnost pripravlja za vas velike stvari.

Besede: **Aljoša Hancman**

Čas, v katerem živimo, je čista znanstvena fantastika. Zelo verjetno ga vi sami ne bi poimenovali tako, vaši predniki pa nedvomno bi. Sicer nam še ni uspelo pogruntati strojčka, ki bi nas v sekundi ali dveh izpljunil izven našega sončnega sistema, a ko začne človek enkrat razmišljati o tem, je pa prav neverjetno, česa vse so sposobne že napravice, ki jih imamo v svojem stanovanju.

Kalkulator, naprava, ki je še pred nekaj desetletij zasedla en konkretno velik znanstveni laboratorij in za katero si absolutno niste želeli, da bi vam padla na nogo, je danes dovolj majhen in poceni, da ga proizvajalci pralnih praškov prilagajo svojim izdelkom kot drobno darilce. Hecno. In skorajda nesramno do manjše armade zaposlenih, ki so se mučili s preklapljanjem stikal ter menjavanjem pregorelih elektronik na prvih računskih strojih.

In potem so tu še mikrovalovne pečice, ki so zmožne segreti mleko, brez da bi pri tem segrele skodelico, mobilni telefoni, ki lahko zaigrajo drugačno melodijo, kadar vas gnjavijo starši in kadar vas pokliče vaša ljubljena oseba in na koncu je tu seveda internet – pogruntavščina, ki se gotovo uvršča med deset najbolj revolucionarnih domislic vseh časov. Če klepetanje s petdesetimi osebami z vseh koncev sveta hkrati, medtem ko sedite na straniščni školjki, čakajoč na veliki „plok", ni znanstvena fantastika, potem tudi ne vem, kaj je.

Kam gredo igre

Gremo lepo po vrsti. Če si želimo postaviti dom, za katerega bodo tudi naši otroci trdili, da je moderen, moramo začeti pri temeljih. In temeljni kamen bo seveda računalnik. Tale nič kaj preveč simpatičen kup čipov, kablov in križnih vijakov, se je v zadnjem desetletju razvil tako strahotno hitro, da lahko govorimo o pravem fenomenu.

Morda bo kakšen gospod z očali, aktovko in sivim suknjičem zdajle odkimal, ampak upam si trditi, da so imele na tako živahen razvoj modernih računalnikov ogromen, če ne celo največji vpliv računalniške igre. Tržišče, ki zdaj že nekaj let zapored obrača več denarja kot celotna filmska industrija, je bilo vedno lačno novih iger. In nove igre so bile vedno lačne naprednejše tehnologije.

Če bi se lahko sprehodil deset let nazaj skozi čas in tam nekje srečal samega sebe, bi mi rekel: „Ej, stari, ko bi jaz videl, kakšne igre igram jaz, bi se mi zmešalo. In nehaj se basati s tem čipsom, čez deset let se mi bo poznalo." Samo pomislite, kaj ste počeli pred računalnikom pred enim desetletjem. Če imate v sporninu igranje dobrih in lepih iger, potem: a) se je vaša domišljija malce poigrala z vami, ali b) potrebujete novejšo definicijo besed „dobro" in „lepo". Hudo je bilo takrat. In potem je nenadoma prišel *Wolfenstein 3D* ... in za njim *Doom* ... in potem še *Quake*. In vesolje računalniških iger je bilo spremenjeno za vekomaj. Gotovo najbolj revolucionarna trojica iger vseh časov je uvedla 3D grafiko in pogled iz prve osebe, kar za navadnega smrtnika še danes predstavlja najboljši približek navidezne resničnosti.

Je naslednja stopnica prava navidezna resničnost? No, ja, morda še ne naslednja,

Tale rokavica ni namenjena gretju, ampak obvladovanju objektov v navideznem prostoru. Vsak dotik v navideznem prostoru je mogoče dejansko čutiti.

ampak nekje tam, pri vrhu stopnišča, nas gotovo čaka tudi to. Marsikaj v tej smeri je bilo že storjenega. Volan s tehnologijo force-feedback ima že marsikdo, ljubitelji eksotike, prazne denarnice in bolečih zenic pa si lahko omislijo tudi kaj bolj divjega. Kaj v slogu naglavnih prikazovalnikov, na primer. Zaradi raznih tehničnih pomanjkljivosti, nerodnosti, cene in škodljivosti očem, se tovrstne igračke zaenkrat še niso prijele, ampak nedvomno je to edini način, kako nekoga prepričati, da se nahaja v drugem svetu. Razen, če vam je všeč ideja o neposredni manipulaciji z vašimi možgani. Ja, nekateri znanstveniki pravijo, da bi bilo mogoče slike navideznega sveta iz računalnika tlačiti naravnost v možganske vijuge, tako da bi bil človek prepričan, da ... eh, sicer ste pa tako ali tako vsi gledali Matrix, a ne? No, naj si drznem pripomniti še, da meni tale domislica ni najbolj všeč. Še posebej, če bodo v ozadju dihali kakšni *Windows 2046* (več o navidezni resničnosti lahko očesno preglodate na www.isdale.com/jerry/VR/WhatIsVR.html).

Kaj ima v glavi Bill?

A takšen napredni domači igralni center zaenkrat še ni v načrtih Microsofta, megakorporacije, ki je tlakovala smer razvoja računalnikov v zadnjih desetih letih in po vsem sodeč namerava v bližnji prihodnosti storiti isto. Billu Gatesu zadnje čase rojijo po glavi čisto druge stvari – odločil se je, da mu ne zadostuje več slogan „računalnik v vsako delovno sobo", ampak namerava zdaj tale naš William spraviti kupčke silicija v vsak kotiček vašega doma. Da bi radovednežem najlažje predstavil, kako si je zamislil dom prihodnosti, je dal v Redmondu postaviti stanovanje, ki v nobenem pogledu ne varčuje z visoko tehnologijo. Pravijo mu „eHome" (www.microsoft.com/windows/ehome).

Steve Guggenheimer, višji direktor poslovnega managementa pri Microsoftu (karkoli že to pomeni), verjame, da je leto 2002 začetek digitalnega desetletja za vse domače uporabnike. „Microsoft se ukvarja s tehnologijo za vsak dom že od samega začetka obstoja osebnih računalnikov. V poznih devetdesetih smo se trudili vgraditi tehnologijo, ki je naredila PC-je tako uporabne zadeve, tudi v ostale, običajnemu uporabniku znane naprave. Danes Microsoft prinaša programske rešitve, ki tem napravam omogočajo boljše delovanje in predvsem boljše sodelovanje, kar predstavlja za uporabnika čisto novo vrsto izkušenj."

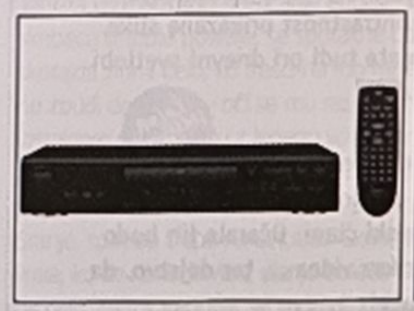
In ko človek zagleda igralno konzolo Xbox, parkirano pod televizor gigantskih razsežnosti, mu postane jasno, da Microsoft ne misli resno samo glede programske opreme, ampak da se nekoč strogo v programje vrženo podjetje lahko kosa s konkurenco tudi na področju strojne opreme. A to ne pomeni, da je gigant iz Seattla pozabil na svoje korenine – osrčje eHoma predstavljajo *Windows XP*.

Nova Okna podpirajo mrežni protokol 802.11b, ki je eden izmed razlogov, da se pri vstopu v eHome človek ne spotakne na dobrem kilometru kablov. Govorimo o tehnologiji Wi-Fi, ki v bistvu pomeni zelo hitro omrežno povezavo raznovrstnih naprav brez enega samega kabla. Da vam bo vsaj približno jasno, o kakšni krasoti govorim, naj vam raztegnem usta v nasmeh s preprostim primerčkom. Berite že dalje, no.

Gotovo se vam je na trdem disku računalnika nagrmadilo malo morje glasbe v najrazličnejših formatih. Wi-Fi vam omogoča, da z dovolj osveščeno strojno opremo predvajate te skladbe kjer koli v hiši, ne da bi pred tem položili en sam

JAZ PA HOČEM TO ŽE DANES

Vem, strašno težko je brati o vseh teh dobrotah in ob tem ne pomisliti: „Jooooj, kako bi jaz to 'mel." Dobra novica: na policah trgovin lahko že danes najdete grozno napredne naprave. Slaba novica: malokdo ima denarnico dovolj napihnjeno, da si jih bo lahko privoščil.



01 PREDVAJALNIK DVD
Denonov predvajalnik DVD ni najdražja stvar, ki jo lahko kupite (čeprav še zdaleč ni poceni), zato pa prepozna praktično vse formate plošč, ki jih vtaknete vanj, vključno z DVD-R, CD-RW in prihajajočim DVD-Audio (www.denon.co.uk).

02 PLAZMATSKI TELEVIZOR
Želite televizor, ob katerem bodo sosedu od zavisti odpadla ušesa? Predlagamo Hitachijevo Platoro. Zadevščina ima več kot meter dolgo diagonalo zaslona, debela pa je vsega 9 centimetrov, kar je tako malo, da lahko celoten televizor obesite na steno (www.hitachidigitalmedia.com).

03 VIDEOREKORDER
Pozabite na VHS kasete, kakor ste pozabili na sistem Beta (če ste ga sploh imeli priložnost spoznati). TIVO 2.0 bo shranil neznosno zanimivo dokumentarno oddajo o razmnoževanju hišnih muh kar na vgrajeni trdi disk velikosti 40 GB. Sprogramirate ga lahko tudi preko interneta (www.tivo.co.uk).

04 ZVOČNIKI
Na čistost zvoka v veliki meri vplivajo tudi zvočniki. Ker želite brezkompromisno kvaliteto, boste nabavili nekaj v slogu Sennheiserjevih zvočnikov Elac Jet. Za začetek bosta dva spredaj in dva zadaj dovolj, gurmani pa seveda ne bodo dolgo pomišljali o investiciji še za petega, zadolženega za base (www.sennheiser.co.uk).

Tehnologija Bluetooth, podobno kot 802.11b, omogoča brezžično povezavo raznih naprav. Na sliki je vmesnik za tiskalnik.

Tako nekako izgleda vmesnik Freestyle. Z njim boste lahko brskali po slikah, video posnetkih, albumih Helene Blagne ...

kabel. In zakaj bi se ustavljali samo pri glasbi? Svoj osrednji računalnik lahko zabrišete pod kakšne stopnice, kjer ne bo motil nikogar in si v udobju naslanjača v dnevni sobi ogledate film, ki ste si ga pred tem naročili preko interneta. Ali pa vam ga je shranil računalnik sam.

Microsoft v eHomu namreč predstavlja tudi UltimateTV, nekakšno evolucijo videorekorderja. Z napravo se lahko povežete preko interneta kar s pomočjo prenosnega računalnika, pobrskate po sporedu in ji določite, katere filme naj shrani. Sliši se noro. Še bolj noro pa postaja vse skupaj s predstavitvijo prenosnih telefonov naslednje generacije – 3G. Poleg video pogovorov bodo ti omogočali tudi brskanje po internetu, predvajanje glasbe in ukazovanje UltimateTV-ju s (skoraj) katerega koli koščka Zemlje.

Ko telefoni spregovorijo

Povezava mobilnih telefonov 3G in doma prihodnosti je komaj začetek. Podjetje Digital Cybermasters (**www.digital-cybermasters.co.uk**) je predstavilo komplet majhnih kamer in napredne programske opreme, ki služi kot zelo uporaben alarmni sistem. Kamere lahko namestite kjer koli v stanovanju ali okoli njega in spremljate kakršne koli sumljive premike preko monitorja.

In sedaj pride trik, ki sem ga napovedal – kakor hitro bo katera izmed kamer ujela premik, se bo lahko povezala z vašim telefonom 3G in vam v živo prenašala, kako vam vlomilec davi mačko, vdira v trezor in odnaša vse življenjske prihranke.

Če mu boste vi to dovolili, seveda. Prenosni telefoni tretje generacije (kar tisti 3G tudi pomeni), bi lahko teoretično delovali kot nekakšni daljinski krmilniki, s katerimi bi lahko nadzirali vsako napravo v vašem domu. Vlomilcu bi lahko postavili dlake pokonci, ko bi vklopili televizor, mu predvajali svoj globoki „buahahaaha" preko zvočnikov na steni, prižigali in ugašali luči ter nazadnje poklicali tudi neusmiljene može postave. Vse skupaj bi lahko tudi shranili na osrednji računalnik in poslali posnetek na kakšno televizijsko oddajo z video smešnicami.

A postavimo „pojutrišnjem" še malo na stran in se posvetimo „jutri". Oddrsajmo za trenutek spet v Microsoftov „eDom". Tu namreč ždita še dve domislici, ki se jima gotovo obeta mavrična prihodnost. Prvemu so ob rojstvu rekli Freestyle. Govorimo o preprostem vmesniku, katerega glavni namen je izpodriniti tipkovnico z mest, kjer ta deluje preokorno. Freestyle je kombinacija lepo izdelanih menijev, ki čepijo na vrhu *Oken XP* ter daljinskega krmilnika, s katerim boste skakali po teh menijih. V digitalno osveščenem stanovanju boste tako lahko na zaslonu v vsaki sobi izbirali med različno glasbo, filmi, ugašali luč bratu, ki je šel na stranišče, in podobno.

Še en korak naprej pa je tehnologija Mira – mešanica brskalnika Freestyle in tankega LCD monitorja ali televizorja, ki ga lahko vzamete v roke in se z njim prosto premikate po stanovanju. Seveda brez da bi za seboj vlačili dolg kabel. Gospodinje bodo končno lahko vzele televizor s seboj v kuhinjo in sredi pripravljanja zelenjavne juhe gledale mehiške nadaljevanke.

Da se v ideji skriva gromozanski potencial, potrjuje dejstvo, da so vsi večji proizvajalci tovrstne opreme že začeli resno eksperimentirati v tej smeri, Philips pa je celo predstavil delujoči prototip. Resnost projekta potrjuje tudi Steve Guggenheimer: „Z Miro skuša Microsoft v sodelovanju s še nekaterimi velikimi proizvajalci domače elektronike ustvariti novo generacijo 'pametnih monitorjev'. To bomo dosegli z integracijo okolja Windows in mrežne strojne opreme v monitorje osebnih računalnikov in televizorje." Kot kaže se bo v prihodnosti zabrisala tudi meja med televizorji in monitorji.

Konec življenja, kot ga poznamo?

Čeprav je tehnologija digitalnega doma dovolj blizu, da jo lahko tisti z daljšimi rokami (beri: z debelejšo denarnico) že (o)tipajo, pa do revolucije v vašem stanovanju ne bo prišlo v enem samem dnevu. Tako kot se ne morete spomniti, kdaj so vam v knjigarni prvič podtaknili svinčnik z 0.5 minicami, tako boste mimogrede „fasali" tudi svoj prvi plazmatski televizor, prenosni telefon 3G, daljinski krmilnik Freestyle in si nazadnje zabili na glavo prikazovalnik, ki vas bo popeljal na prvi sprehod po pravi navidezni resničnosti. Morda nam za najbolj neverjetna doživetja sploh ni potrebno prestopiti praga galaksije. Morda boste razburljivo prihodnost doživeli udobno zleknjeni v naslanjaču. **PCF**

* Akcija traja do prodaje zalog!

Za delo in zabavo!

Želite pritegniti pozornost vašega občinstva s spektakularnimi in resnično prepričljivimi predstavitvami? EPSON predstavlja nove modele multimedijskih projektorjev, ki jih odlikuje izjemna svetilnost, ostrina in kontrastnost prikazane slike, tako da lahko predstavitve izvajate tudi pri dnevni svetlobi. Poslovni partnerji bodo navdušeni!

Ko pa boste zvečer doma družino presenetili z ogledom najnovejšega filma, s kinom kar v dnevni sobi, pa bodo navdušeni tudi vaši družinski člani. Očarale jih bodo polne barve, tekoč in mehak prikaz videa ... ter dejstvo, da ste si po napornem dnevu v službi vzeli tudi nekaj časa zanje ...

Za dodatne informacije lahko pokličete na:

(01) 58 53 411

EPSON®

MAMA, ZAKAJ PRAVIJO, DA SEM ČUDEN?

Poleg kopice naprav, ki se jih ne bi branil nobeden ljubitelj tehnike, obstaja tudi cel kup takšnih, katerih uporabnost je hudo vprašljiva.

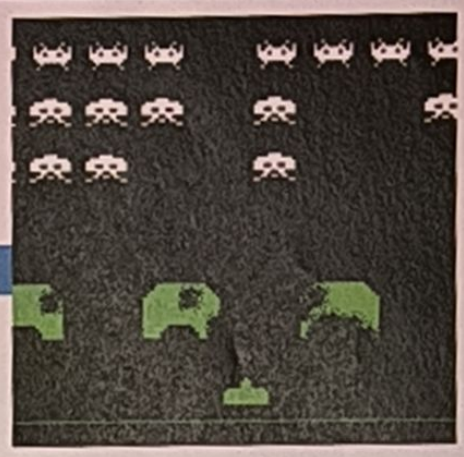
01 SAMODEJNI SESALEC
Sesalec Dyson DC06 si bo s pomočjo 70 senzorjev najprej izdelal podroben zemljevid sobe, nato pa se bo kar sam lotil natančnega sesanja, brez da bi pri tem dvakrat šel po isti poti. Zanima me, če zna dvigniti posteljo in posesati prah pod njo (www.dyson.com).

02 ROBOT-PES
Gre sicer za malce naprednejšo reč, kot je tisti pes na baterije, ki laja in dela salte nazaj, a vendar ... Kaj bo človek s psom, ki stane celo premoženje, pa si navsezadnje ne moreš vanj niti obrisati rok. Dobra stran psa Aiba je, da ga ni treba hraniti (www.eu.aibo.com).

03 PRENOSNI BRSKALNIK
Pogo, kakor se napravica imenuje, sestavlja zaslonček s premerom nekaj centimetrov ter vgrajena programska in strojna oprema za brskanje po internetu. Morda ideja niti ni tako zgrešena, ampak če so želeli avtorji narediti nekaj uporabnega, bi morali krepko povečati zaslon (www.pogo-tech.com).

KRATKA ZGODOVINA IGER

Čeprav so računalniške igre stare komajda slabih dvajset let, so v tem času nemalokrat preskočile pomembne mejnike, katerih vpliv je čutiti po celotnem svetu računalnikov.

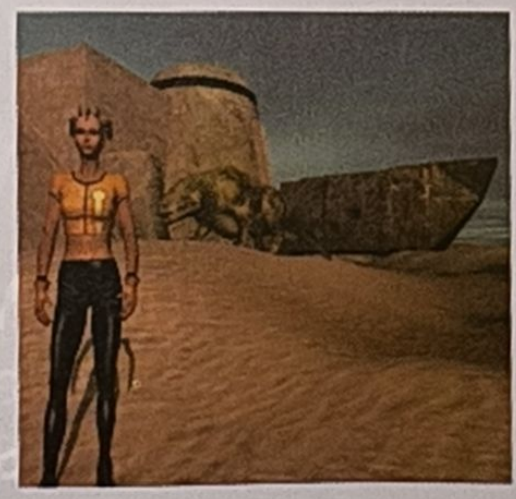


01 Kamena doba
Ena prvih iger sploh so bili legendarni *Space Invadersi*. „Mali zeleni" so si v podobi grdih kvadratkov in krogcev prvič drznili napasti naš preljubi planet. In jih tudi prvič dobili po gobcu. Tovrstne igre so izumrle že pred nekaj leti.

02 Srednji vek
Sidu Meierju se verjetno ni sanjalo, kakšno evforijo bo sprožil z igro *Civilization*. Poleg legendarnega *Tetrisa* je to gotovo igra, ki bi jo lahko najkonkretneje enačili z drogo. Ko te je ujela v svojo kompleksno strukturo, je bilo družabnega življenja konec.

03 Moderna doba
Prvi *Quake* je bil hkrati prva prava 3D igra. Za seboj je potegnil pravi plaz slinastih navdušencev in na prestol najbolj priljubljenega žanra odločno posadil prvoosebne strelske igre. Nadaljevanja, ki so sledila, so močno vplivala na razvoj grafičnih kartic.

04 Bližnja prihodnost
Internet in igre si postajajo vse bližji sorodniki. Že danes lahko zaživite svoje drugo življenje na internetu v igri, kakršni sta *Ultima Online* in *EverQuest*, prihodnost pa je namenjena njunim naslednikom, katerih glavni glasnik zna še letos biti *StarWars: Galaxies*.



JANEZ VČERAJ, DANES, JUTRI

Dobrodošli v PC Formatovem časovnem stroju

Včeraj

Janez se je zbudil z malo čudnim okusom v ustih. Ko je s prsti raziskal ustno votlino, je odkril, da je kriva kepa tobaka, ki jo je žvečil, preden je zadremal. Na hitro si je obrisal zobe z brisačo, nato pa med natikanjem škornjev odbrzel proti vratom. Na poti čez dvorišče je mimogrede brcnil še petelina v kljun, ker svojega kikirikanja spet ni sprožil pravočasno. Ura je bila že pol šestih zjutraj, še pred zajtrkom pa je bilo treba pomolsti krave, peljati ovce na pašo in zbuditi ženo. Slednje bi rajši storil kakšno uro ali šest kasneje, ampak nekdo vendar mora skuhati kavo.

Danes

Janeza vrže pokonci brenčanje budilke. Miže se skobaca iz tople postelje, se spotakne ob psa in si skorajda zlomi čelo, ko treši na rob mize. A niti to ga ne zbudi do konca – oči se mu razlepijo šele po vztrajnem splakovanju z ledeno vodo. Ko je oblečen, si zaželi, da mu žena tokrat ni vzela avtomobila, a mu pogled v predal razkrije, da se mu želja ni izpolnila. Sranje, spet bo treba na avtobus. Skoraj že stopi skozi vrata, ko se nenadoma z dlanjo boleče udari po buški na čelu. Zadnji trenutek se spomni, kako zelo bi bil odpuščen, če bi slučajno pozabil vtakniti v žep disketo z načrti poslovne zgradbe, s katerimi se je mučil zadnja dva meseca. Da mu je sin v isti žep prejšnji dan vtaknil magnet, bo odkril kakšno uričo kasneje.

Jutri

Janeza je zbudil prijeten vonj po kavi. Senzorji nameščeni nad njegovo posteljo so namreč zaznali, da se zbuja, zato so se prek osrednjega računalnika povezali s strojčkom za kavo in ga vklopili. Danes ima Janez na urnik vpisan pomemben sestanek preko videofona z direktorjem nekega japonskega podjetja, zato je digitalna tajnica celo noč pridno zbirala podatke zanj in mu sestavila prisrčen pozdravni govor. Ampak, pred službo se je treba seveda spraviti k sebi. Pritisk na gumb osrednjega daljinskega krmilnika in vodo v pretočni kadi razbrbotajo mehurčki. Po namakanju Janez zleze v suknjič, ki mu ga je preko interneta predlagal modni svetovalec, nato pa počasi odkoraka na delovno mesto – udobno pisarno, nameščeno kar med dnevno sobo in savno.

RADIO ANTENA

105.2 Mhz

NAJBOLJ GLEDANI RADIO

KO VEŠ, KAJ POSLUŠAŠ

105,2 Mhz

ANTENA **RDS** - *Preberi, kaj poslušaš!*

prvi v Sloveniji – podatki o skladbi na RDS-u

ANTENA **SMS** - *Pošlješ in izveš!*

pošlješ SMS 041 300 300 R ANTENA

in dobiš SMS s podatki skladbe in izvajalca

Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja Ultimativni testi

Delovno v mesec ljubezni

Andrej Potočnik, najvišji pri PCF

Najbrž se že sprašujete, kaj boste dobrega prebrali s področja strojne opreme v tej številki, in katere reči so zapadle v vneto supertestiranje. Najprej vam priporočam, da zbrano in natančno preberete članke o digitalnih fotoaparatih, katere je imel v mučenju Nikola, ki se med nami najbolj spozna na slikanje (žal se meni roke preveč tresejo za takšne podvige). Nadalje boste našli cel kup novosti, ki so priromale v tem mesecu pred vrata našega uredništva. Brali boste tudi primerjalni test TV tunerjev, ki jih je zmrcvarila naša Barbara. Moram priznati, da se je pogumno bojevala s prijaznimi namestitvami in na koncu dosodila brezpogojno zmago in vdajo vseh ostalih. Jaz, najvišji v uredništvu, pa sem ta mesec imel nalogo čim več časa preživeti v popolnem brezdelju. Junaško sem se bojeval, a sem žal le redko zmagoval.

potocnik@videotop.si

Tehnična plat

PCF Laboratorij
Naše sobane za testiranje strojne in programske opreme obstájajo že 5 let. Skozi čas smo se naučili, kako oceniti kaj potrebujete, in vam nato povedati, kaj kupiti.

Izbor uredništva
To nagrado bodo prejeli izdelki, ki bodo inovativni, kvalitetni in bodo ponujali največ za svojo ceno. Če se boste odločili za nakup izdelka, ki nosi takšno nagrado, ste lahko prepričani, da ste kupili najboljše.

Dober nakup
Tole priponko smo rezervirali za dobre kupčije. Redno nadgrajevanje in vzdrževanje računalnika je lahko precej drago početje, zato za vas napeto spremljamo cene na trgu, da vam lahko predlagamo najbolj primerne nakupe.

>>GOREČE ZADEVE

Nova tehnologija, stare težave.

Ohranjevalniki zaslonov so svoj čas varovali naše monitorje pred čudnim pojavom, katerega rezultat je bil, da se je v monitor 'vžgalo' ozadje. Vsi smo videli kopico 14-palčnih monitorjev, ki so v slogu digitalnih fosilov dvajsetega stoletja na svojih zaslonih imeli vklesano ukazno vrstico c:\ ali pa stare arkadne avtomate z napisom INSERT COIN. Menili smo, da novejši monitorji nimajo tovrstnih težav. Kakor se je izkazalo, smo se motili. Ko smo nekega veselega petka zapuščali pisarne, smo pogasnili stroje, vendar je en PC ostal prižgan, z *Windows XP* pozdravnim sporočilom na zaslonu. Do ponedeljka zjutraj se je Microsoftov logo zapekel v zaslon.

Sprva je zadeva bila zelo vidna in dobesedno moteča, sedaj pa je nekoliko zbledela, tako da ga opazimo samo takrat, ko se na zaslonu znajde veliko beline – na primer, ko odpremo riov dokument v *Wordu*. Ko smo zadevo raziskali, so nas strokovnjaki za zaslone poučili, da so novejši monitorji s katodno cevjo varni pred tovrstnimi težavami, vendar novejši LCD zasloni niso.

To se seveda ne bi zgodilo, če bi monitor ugasnili in ga ne bi pustili prižganega tri dni. Ampak, kljub temu pa je zanimivo, kako novo tehnologijo lahko pestijo težave, na katere smo že zdavnaj pozabili in katerih se je stara tehnologija rešila.

PCFormat
Supertest

10 digitalnih fotoaparatov od 70.000 SIT do 350.000 SIT

Digitalni fotoaparati

Poletje je pred vrati. Življenje je lepo. V nahrbtnik zbašemo 10 digitalnih fotoaparatov in se odpravimo v naravo.

Še ne tako dolgo nazaj so bili „fotografi" ljudje z lastnim slogom, oblečeni v brezrokavnike z ducatom žepov, v katerih se je našel prostor za dodatne leče, težke kamere, rezervne baterije in dodatne filme. Tudi ramena so morali imeti kar močna, da so nanje obesili dodatno torbo, v kateri se je bohotilo še več opreme za fotografiranje, kot se spodobi.

In ne samo to – tako imenovani „resni" fotografi so prav tako morali biti sposobni svoj obraz spremeniti v posmehovalno faco, takoj ko bi kdo v istem stavku omenil besedi „digitalno" in „fotografija". Vendar, to nekako ne velja več. Digitalne kamere so iz dneva v dan cenovno bližje slovenskemu žepu, kakovost fotografij je na ravni analognih fotoaparatov in lahko bi rekli, da je že skorajda napočil dan, ko lahko rečemo, da so digitalni aparati naredili za fotografijo to, kar je fotografija storila olju in platnu.

Hitre in moderne

Ne samo, da vam digitalni fotoaparati omogočajo hiter pregled ustvarjenih fotografij, tako da lahko odvržete in ponovite posnetke, ki so slabo uspeli, temveč se lahko pohvalijo tudi s pomanjkanjem razvojnega procesa slik. Če menite, da je čas denar, je jasno da vam digitalni fotoaparati prihranijo oboje – zmanjšajo stroške izdelave fotografij in prihranijo čas od ene ure do enega tedna čakanja na fotografije, da se razvijejo.

Če k temu dodamo dejstvo, da vam bodo za izdelavo 36 fotografij formata 10 x 15cm zaračunali med 3.000 in 3.500 SIT, potem si lahko glede na vašo nagnjenost do fotografiranja hitro izračunate, kdaj se vam bo investicija v digitalni fotoaparat povrnila. In ne samo to – ko si boste enkrat lastili tak fotoaparat, vam zagotavljamo, da boste fotografirali veliko več kot dotlej ter posledično ustvarjali boljše posnetke.

Digitalni aparat z ločljivostjo treh megapikslov je zmožen tiskanja ostrih fotografij v formatu A4, pa tudi kamere z dvema megapiksloma v večini primerov opravijo to precej dobro. Zoom leče postajajo daljše, čas nalaganja fotografij s povezavami USB postaja krajši, sam proces zajemanja slike pa je hitrejši in bolj priročen. In sploh še nismo omenili dejstva, da je vaš PC idealen partner za digitalno fotografijo, saj vam omogoča neslutene možnosti manipulacije in urejanja fotografij, vendar več o tem v rubriki Kako in nasvetih za delo s programom *The Gimp*, ki ga najdete na tokratnem disku.

In čeprav se še vedno najdejo trenutki, v katerih je uporaba klasičnih analognih fotoaparatov primernejša od klikanja na digitalnega zajemalca fotografij, vam lahko zatrdimo, da so digitalne kamere del fotografske prihodnosti. Prihodnosti, ki se je pričela in je na dosegu roke. Pozdravite torej 10 primerkov, ki smo jih spustili skozi PC Formatove slovite mučilne procese.

Nikola Janković
Matthew Richards

CANON POWERSHOT G2

237.000 SIT Canon

Canonov PowerShot G2 preprosto prekipeva od dobrot in zmožnosti, ki bodo povečale vašo kreativnost med fotografiranjem. Ne samo to, kamera je prepolna različnih gumbov, tako da boste ob srečanju z njo morali najprej sesti za nekaj ur in se spoznati z delovanjem posameznih funkcij. Vendar vam povemo, da se takšna investicija v znanje izplača, saj boste po tem z lahkoto in le s pritiskom na gumb ali dva spreminjali najrazličnejše nastavitve, kot so nastavitve beline, hitrost zajemanja in tako naprej. Večina drugih aparatov za tovrstne nastavitve vztraja pri dolgotrajnih sprehodih skozi menije na LCD zaslončkih.

PowerShot G2 je sicer ena bolj debelušnih kamer na testu, vendar to hkrati pomeni, da je zgrajena trdno in da med fotografiranjem lepo leži v rokah, pa čeprav ima kar nekaj premikajočih se delov. Na primer, namesto da bi LCD zaslonček preprosto vgradili na zadnji del fotoaparata, so se pri Canonu odločili za popolnoma vrtljivo zadevico, ki jo lahko zravnate navzven ali celo naokrog. Glavna prednost tovrstnega LCD zaslona je v tem, da boste odlično videli, kaj slikate, ne glede na to, na kateri strani kamere se nahajate in zato bo G2 primeren tudi za tiste, ki posedujejo kanček narcisoidnosti.

Kakovost fotografij je vzorna, a smo ob takšni ceni to tudi pričakovali. In medtem ko prihaja G2 z morjem možnosti, ki vam bodo dopustile izlet v vse skrivnosti digitalne fotografije, ima tudi dovolj prostora za dodatke. Tako ima aparat vgrajeno bliskavico, pa tudi prostor za namestitev dodatne bliskavice, za uporabo v težjih pogojih fotografiranja. Tudi vrhnji LCD zaslonček vsebuje zadosti informacij, ki vam bodo v vsakem trenutku dale vedeti, kaj počnete. Ko se vse sešteje, gre za resnično dobro premišljeno kamero, ki prinaša odlično kakovost in vsestransko uporabnost.

→Podrobnosti

Megapikslov 4,13
Najvišja ločljivost 2.272 x 1.704
Vrsta pomnilnika CompactFlash
Priložena kartica 32 Mb
Optični zoom 3x
Objektiv (primerljiv s 35mm zoomom) 38-112 mm
Načini bliskavice 4
Mere 121 x 77 x 64 mm
Teža 425 g
Na spletu www.canon.com
Prodaja Avtotehna Biro, (01) 581 81 96

PCFOcena

↗Vrtljiv LCD zaslon, prilagodljiv, odličen nadzor
↙Skorajda trikrat težji od nekaterih kamer na testu

»Canon ponuja izjemno prilagodljivost, kakovost in dovolj gumbov, da bodo vse možnosti na hitrem dosegu prstov.«

90%

HP PHOTOSMART 612

104.400 SIT Hewlett Packard

Hura, smo pomislili – popolnoma nova kamera od legend, ki stavijo na kakovost izdelave, Hewlett Packard. Zaradi tega smo bili še kako neprijetno presenečeni, ko se je prikazal Photosmart 612. Izdelava samega ohišja, kakor tudi občutek, medtem ko ga držite v rokah, izžarevata cenenost. Gumbi pod vašimi prsti imajo čuden občutek in celo baterijska vratca izgledajo, da bodo zdržala le kakšna pol ducata odpiranj in zapiranj, preden se ne zlomijo.

No, če smo pošteni, je kamera tudi poceni, pa vendar je škoda, da je to vidno že na prvi pogled. Za svojih 104.000 SIT boste dobili vgrajeno bliskavico, popolnoma delujoč LCD zaslonček in inteligenten koleščck, s pomočjo katerega podvojite možnosti, do katerih lahko dostopate s pritiskom na izbirne gumbe. Zaradi tega je premikanje skozi menije in izbira različnih možnosti slikanja, izjemno hitro. Vgrajeni zoom je le 2x, kar je primerljivo s 43-86 mm zoomom na analognih 35 mm kamerah. Sicer PhotoSmart ponuja tudi 2x digitalni zoom, vendar slike ob uporabi le-tega preveč izgubijo na kakovosti, da bi se ga splačalo uporabljati.

Kakovost barv in ostrina slike ob uporabi samo optičnega zooma so v redu, še posebej za to ceno, vendar fotoaparat ne more do našega priporočila iz nekaj razlogov. Medtem ko s pritiski na gumbe zlahka pridete do nastavitev za kakovost slike in bliskavice, je dostopnost drugih funkcij pod nivojem. Motoriziran zoom je še posebej slab, saj se „ponaša" z zamudo pri delovanju, zaradi česar se boste hitro znašli v situaciji premikanja naprej nazaj, da dobite želeni rezultat, zaradi česar lahko pri dinamičnih fotografijah hitro zamudite pravi trenutek. Drugače pa si aparat zasluži pohvalo za vgrajenih 8 Mb pomnilnika ter združljivost s karticami CompactFlash (žal v paketu ni niti ene).

→Podrobnosti

Megapikslov 2,31
Najvišja ločljivost 1.792 x 1.200
Vrsta spomina Vgrajena ter CompactFlash
Priložena kartica 8 Mb vgrajen
Optični zoom 2x
Objektiv (primerljiv s 35mm zoomom) 43-86 mm
Načini bliskavice 4
Mere 127 x 69 x 53 mm
Teža 227 g
Na spletu www.hp.com
Prodaja Repro, (01) 58 53 411

PCFOcena

↗Preprost vmesnik, dobra kakovost slike, USB 2.0, cena
↙Zanič zoom, cenen občutek in izgled, precej velik

»Kakovost slike je dobra za to ceno, vendar ga na cedilu pustijo kakovost izdelave. „

59%

OLYMPUS C-4040Z

202.800 SIT Olympus

Podjetje Olympus si je ustvarilo ime s proizvodnjo kakovostnih in preprostih digitalnih fotoaparatov. Njihove kamere so se vedno pokazale za dobro izbiro, stroj s tokratnega testa pa je izjemen. C-4040Z je odlična kamera, ki ob najvišji možni ločljivosti 2.272 x 1.704 dosega odlične fotografije s 4 megapiksli. Vendar je potrebno povedati, da se izdelek izkaže zaradi izredne kakovosti izdelanih fotografij, ne le zaradi velikosti le-teh. Fotografije, ki jih boste ustvarili s to Olympusovo kamero, bodo ostre, z živimi, a vendar realističnimi barvami, izredno osvetljenostjo in kontrastom ter zares visoko stopnjo podrobnosti, ki jih zajame tako v svetlih, kakor tudi v temnih področjih slike.

Olympus C-4040Z ponuja samodejne programe za fotografiranje, tako da je uporaba kamere lahko izredno preprosta tudi za začetnike v svetu fotografije, njihove slike pa kakovostne, Če se pa želite poglobiti, vam Olympus ponuja tudi lepo izbiro ročnih nastavitve, s katerimi lahko iz svoje kreativne žilice potegnete kar največ. Široka izbira nastavitev za osvetlitev pri fotografiranju pri dnevni in umetni svetlobi bodo omogočile izjemnim lečam, da pokažejo vse svoje kvalitete, super-hiter objektiv F1.8 pa pomeni, da vam velikokrat ni potrebno uporabiti bliskavice, ko bi jo pri drugih kamerah morali. V večini primerov tudi za notranje kakovostne fotografije zadostuje že dnevna svetloba.

Postavitev gumbov in koleščkov in način delovanja le-teh bo intuitiven za vsakogar, ki je navajen na uporabo klasičnega aparata. Uporaba vrhnjega zaslončka omogoča prihraniti na baterijah, če izklopite LCD zaslon. Ker kamera uporablja klasične baterije, ki jih po uporabi lahko le odvržete, boste to možnost najbrž s pridom uporabljali.

→Podrobnosti

Megapikslov 4,10
Najvišja ločljivost 2.272 x 1.704
Vrsta spomina SmartMedia
Priložena kartica 16 Mb
Optični zoom 3x
Objektiv (primerljiv s 35mm zoomom) 34-102 mm
Načini bliskavice 7
Mere 110 x 76 x 70 mm
Teža 320 g
Na spletu www.olympus.com
Prodaja Olympus Slovenija, (01) 236 33 10

PCFOcena

↗Kakovost izdelave, bogat z možnosti, izjemni rezultati
↙Uporablja klasične baterije, ki jih po uporabi zavržete

»Odlična kamera z dovolj možnostmi, ki vam bodo omogočile dobiti resnično odlične fotografije v vseh pogojih.« **91 %**

KAKO SMO TESTIRALI

Med iskanjem fotografske odličnosti, smo naše fotoaparate spustili skozi pekel.

Za podrobno preizkušanje digitalnih fotoaparatov smo najeli fotografski studio, profesionalno razsvetljavo in agencijo s profesionalnimi manekenkami. Nato pa smo se zbudili ter ugotovili, da smo sanjali, ter se k delu spravili s tistim, kar nam je bilo pri roki - priročno ustvarjenimi testi za preizkušanje realističnosti barv, ostrine črt na slikah, kakovost zooma in stopnjo osvetlitve fotografij. Vendar ob tako raznoliki cenovni ponudbi ne bi bilo pošteno, če bi vse kamere neposredno primerjali. Zato smo iskali kakovost slike za posamično cenovno kategorijo, od kandidatov pa smo pričakovali tudi, da so preprosti za uporabo, ne glede na ceno in možnosti, ki jih ponujajo, navsezadnje pa smo ocenjevali tudi njihovo vrednost za denar. Pri dražjih kamerah smo iskali dodatne funkcije, kot so kvalitetnejši zoom, več načinov bliskavice, možnost nastavljanja barvnih filtrov (npr. fotografiranje v črno-belem in sepia načinu) in seveda najvišjo ločljivost slik, ki jih kamere ponujajo.

Kaj iskati

Med iskanjem digitalnega fotoaparata preverite naslednje možnosti. Kamero pred nakupom, če je le mogoče, osebno preizkusite ...

Zoom leče

Če ne želite porabiti več kot poi miljona, digitalne kamere ne omogočajo zamenjave leč, tako da vam bodo ostale te, ki so vgrajene. Prepričajte se, da leče omogočajo visok razpon zooma ter iščite čim boljši optični zoom, ki ponuja boljšo kakovost fotografij od digitalnega, ki pa je prav tako lahko dobrodošel dodatek.

Megapiksli

Poskusite dobiti čimveč megapikslov za svoj denar, čeravno kakovost slike ni neposredno odvisna od teh. Za lažjo oceno, kamere z 2 megapiksloma omogočajo slike pri najvišji ločljivosti 1.600 x 1.200 točk, kar z dobrim brizgalnikom že zadostuje za kakovosten izpis fotografij skoraj formata A4.

LCD zaslon

Medtem, ko imajo vsi fotoaparati nekakšen nadzorni zaslon (na sliki), pa prihajajo najcenejši digitalni fotoaparati brez LCD zaslona za pregled fotografij. Ob uporabi teh majhnih prikazovalnikov boste sicer baterije porabili veliko hitreje, vendar vam dajejo možnost pregledovanja slik in hitrejši dostop do naprednejših funkcij.

Napajanje in pomnilnik

Nekateri digitalni fotoaparati jedo baterije za zajtrk. Ob nakupu naj imajo prednost aparati, ki omogočajo ponovno polnjenje baterij in tisti, ki imajo možnost priključitve na električno omrežje. A če veliko fotografirate zunaj, kjer nimate možnosti svoje baterije napolniti, je najbolje kupiti še vsaj eno dodatno – nikoli ne veste, kdaj naletite na fenomenalno fotografsko priložnost. Kar zadeva pomnilnik, je najbolje izbrati kamere s karticami CompactFlash, ki so najbolj razširjene in tako tudi najcenejše.

KYOCERA FINECAM S3X

166.800 SIT Kyocera

Kyoceri je uspelo stlačiti precej dobrot v majhno pakiranje, v katerem prihaja Finecam S3X in nam tako ponuja pravi mali dragulj. Ob njej celo povprečen mobilni telefon izgleda veliko, dejstvo, da ga boste spravili v kateri koli žep pa pomeni, da vam nikoli več ne bo potrebno oditi od doma brez njega. Kyocera navadnemu smrtniku morda ni tako domače ime kot kakšen Canon, vendar je njihova fotografska zgodovina več kot dobra – podjetje ima pod svojim okriljem tudi Yashico, katerega znanje pri proizvodnji fotografskih aparatov je neizpodbitno. Zaradi tega smo pričakovali odlične leče, ki smo jih tudi dobili, nov model S3X pa ponuja tudi 3x optični zoom, kar je še dodatna prednost.

Kljub majhnosti pa ne bomo ostali brez dobrot, med katerimi so tudi nastavitve za hitrost zaklopke – do bliskovito hitrega fotografiranja pri 1/2000 sekunde, kar pomeni, da vam ne bo ušla niti najhitrejša akcija. Velika izbira nastavitev beline pomeni, da boste lahko za fotografiranje nastavili barve, kakršne si zaželite, ne glede na pogoje fotografiranja in uporabo bliskavice. S3X seveda ponuja tudi napredne načine delovanja bliskavice, z obveznim zmanjšanjem učinka rdečih oči in drugimi.

Meniji so dobro organizirani in vse boste našli precej hitro, ponuja pa tudi uporabo samodejnega in ročnega nastavljanja žariščne razdalje. 3,34 megapiksli, kolikor vam jih ponuja Finecam S3X, bodo dali slike velikosti 2.048 x 1.536, kar bo več kot zadostovalo za izpis kakovostnih fotografij v formatu A4, čeprav boste v najkakovostnejšem načinu na priloženo 16 Mb kartico spravili le sedem fotografij, kamera pa uporablja kartico MultiMedia, ki ni tako poceni kot CompactFlash. Naj omenimo še to, da med samodejnim nastavljanjem žariščne razdalje objektov pri S3X mine malenkost več časa, kot pri drugih aparatih v tem razredu.

→Podrobnosti

Megapikslov 3,34
Najvišja ločljivost 2.048 x 1.536
Vrsta spomina kartica MultiMedia
Priložena kartica 16 Mb
Optični zoom 3x
Objektiv (primerljiv s 35mm zoomom) 35-105 mm
Načini bliskavice 4
Mere 91 x 57 x 31,5 mm
Teža 176 g
Na spletu www.kyocera.com
Prodaja Medis, (01) 563 40 11

PCFOcena

↗Majhna, a kakovostna izdelava, kakovostne slike
↙Potreben daljši čas pri nastavljanju žariščne razdalje

»3 megapiksli bodo dovolj za kakovostne slike A4, S3X pa prinaša dobro kakovost ob miniaturni obliki.«

83%

MINOLTA DIMAGE 7

334.800 SIT Minolta

Dimage 7 je, skupaj z Nikonovim Coolpix 5000, edina kamera s 5 megapiksli na tem testu in kot takšna namenjena že polprofesionalcem, o čemer navsezadnje priča tudi njena cena. Ne ponuja le izdelave velikanskih fotografij, temveč postavlja vse osnovne in napredne funkcije na hiter doseg vaših prstov ter ponuja nekaj dobrodošlih dodatkov.

Iskalnik lahko obrnete do 90°, kar v nekaterih pogojih omogoča lažje fotografiranje, ker pa je povsem elektronski, imate možnost pregleda nastavitev skupaj s samo sliko, tudi v primeru če ne uporabljate LCD zaslončka. Za razliko od drugih kamer na testu, pa je leče za zoom potrebno nastavljati ročno. Marsikomu se bo to zdel korak v napačno smer, vendar vam daje veliko boljši nadzor nad nastavitvami, kar bodo znali ceniti zahtevni uporabniki, ki jim je izdelek tudi namenjen. Leče so zares vrhunske kakovosti in vam ob 7x optičnem zoomu omogoča fotografiranje, primerljivo s 28–200 mm zoomu na 35 mm klasičnih kamerah. To bodo znali ceniti tudi najzahtevnejši fotografi, saj vam je resnično omogočeno vrhunsko fotografiranje tako bližnjih, kakor tudi zelo oddaljenih objektov.

Dimage 7 ponuja programirane načine, vendar tudi bogate možnost ročnih nastavitev, tako da lahko izkoristite najboljše iz obeh svetov. Tudi nastavitve žariščen razdalje se ponašajo s samodejnimi in ročnimi možnostmi. Pravzaprav sta edini pomanjkljivosti uporaba klasičnih baterij AA, ki jih Dimage 7 troši občutno hitreje kot katera koli druga kamera, ter seveda cena, ki bo odvrnila vsakogar, ki se s fotografijo ne želi resneje ukvarjati. Vendar bodite pozorni, saj se bo kmalu pri nas pričel prodajati model 7i, kar lahko pomeni znižanje cene temu zares vrhunskemu fotoaparatu, če boste pa malce brskali po spletu in zbrali pogum, da jo naročite iz ZDA, jo je mogoče dobiti tudi za manj kot 200 tisočakov, seveda brez stroškov dostave in 20% DDV-ja, ki ga boste plačali ob uvozu.

→Podrobnosti

Megapikslov 5,20
Najvišja ločljivost 2.568 x 1928
Vrsta spomina CompactFlash
Priložena kartica 16 Mb
Optični zoom 7x
Objektiv (primerljiv s 35mm zoomom) 28–200 mm
Načini bliskavice 4
Mere 117 x 91 x 113 mm
Teža 505 g
Na spletu www.minolta.si
Prodaja Minolta Slovenija, (01) 568 05 00

PCFOcena

↗5,2 megapiksla, 28–200 mm optični zoom, veliko možnosti
↙Drag, izredna poraba baterij

»Obogaten s funkcijami in z odličnim zoomom, ponuja Dimage 7 vrhunsko kakovost tudi profesionalnim fotografom.«

92%

NIKON COOLPIX 775

116.500 SIT Nikon

Coolpix 775 je kamera srednjega cenovnega razreda, ki pa s svojima 2 megapiksloma ponuja dovolj velike fotografije, ki jih boste s kakovostnim tiskalnikom natisnili in brez skrbi postavili v album ob tiste, zajete z analognim aparatom. Gre za še eno ponudbo žepne velikosti, saj je Coolpix 775 le malenkost večji od kompaktne Kyocere S3X. V paketu dobite baterijo, ki jo je mogoče polniti in zdrži precej dolgo, tukaj pa je tudi možnost fotografiranja z neposrednim električnim napajanjem aparata, če ga uporabljate v bližini vtičnice.

Prepričani smo, da je med bralci PC Formata precej takšnih, ki se ne želijo poglabljati v skrivnostne vode ročnih nastavitev beline, hitrosti zajemanja in podobnih zadev. In za takšne bi Coolpix 775 znal biti prava izbira, saj koleščck na vrhu aparata ponuja izbiro med samodejnimi nastavitvami in sedmimi programi za fotografiranje v različnih pogojih – od nastavitev za portrete, nočne slike, notranje in zunanje fotografiranje itn. Tudi meniji so zlahka razumljivi, tako da lahko kamero dobesedno le vklopite in fotografirate, ne da bi sploh odprli priročnik ali preučevali dodatne zmožnosti aparata ... Coolpix 775 omogoča tudi snemanje filmčkov (v trajanju 15 sekund in pri ločljivosti 320 x 200), kakovosten 3x optični zoom pa je tisto, kar mu daje dodatne točke pred tekmeci.

Sama kakovost slike seveda ni na nivoju dražjih aparatov in pri neposredni primerjavi se opazi manjša ostrina, vendar ob izpisu fotografij, celo pri formatu 20 x 16 cm, te nepravilnosti niso vidne in vas ne bodo motile. Barve so dovolj žive, vendar istočasno blizu realnim, fotografiranje v temnejših pogojih pa poteka brez težav.

→Podrobnosti

Megapikslov 2,10
Najvišja ločljivost 1.600 x 1.200
Vrsta spomina CompactFlash
Priložena kartica 8 Mb
Optični zoom 3x
Objektiv (primerljiv s 35 mm zoomom) 38–115 mm
Načini bliskavice 5
Mere 87 x 67 x 44 mm
Teža 178 g
Na spletu www.nikon.com
Prodaja Grafo, (01) 433 7392

PCFOcena

↗Odličen za začetnike, kakovost slik, baterija za polnjenje
↙Premalo ročnih nastavitev, 2 megapiksla nista vedno dovolj

»Dobra kakovost in vnaprej programirani načini naredijo Coolpix 775 dobro izbiro za začetnike.«

77 %

FUJIFILM 2800Z

162.000 SIT Fujifilm

Ta model ni ravno najnovejše dognanje v svetu hitro razvijajoče se digitalne fotografije, vendar je za to ceno še vedno vreden ogleda. Glavna pozitivna lastnost te kamere je 6x optični zoom, kar je resnična redkost v tem cenovnem razredu. Če to primerjamo z objektivom na 35mm kamerah, dobimo izjemnih 38–228 mm, s čimer objektiv Fujifilma spada med najboljše na testu.

Druga dobrota, glede na ceno, je elektronski iskalnik, v katerem lahko dobite vse informacije o nastavitvah, kot bi uporabljali LCD. Da se navadite na strukturo menija bo sicer potrebno nekaj časa, ampak ko enkrat ugotovite, kje se kaj nahaja, bodo informacije dovolj jasne, dostopnost do funkcij pa hitra in preprosta.

Fujifilm si je ustvaril ime s proizvodnjo filmov za klasične aparate, vendar so se na tržišču digitalnih aparatov znašli kot riba v vodi. Prikaz barv, ostrina in osvetljenost slike in kontrast fotografij, ustvarjenih s 2800Z, so odlični.

Kar zadeva samo oblikovanje, le–to ni preveč konvencionalno, kljub temu pa lepo leži v rokah ter omogoča dovolj trdno držo, ki zmanjša tresenje med delom in zamegljenost slike. Edina stvar, ki se pod našimi prsti (bolje rečeno, pod palcem) ni obnašala preveč naravno, je stikalo za zoom. Zadevo otežuje še dejstvo, da se ob straneh stikala za zoom nahajajo gumbi za izbiro v menijih, tako da bo potrebno nekaj časa, da se na zadevo privadite.

Če bi pogledali 2800Z z njegove zvočne plati, bi ugotovili, da je podoben robotu R2–D2, saj premore lepo število piskov, ki jih proizvaja ob vklopu in med premikanjem skozi menije. Bolj praktično od tega pa je, da zadeva ob zajemanju fotografij omogoča tudi snemanje zvoka in krajših filmčkov.

→Podrobnosti

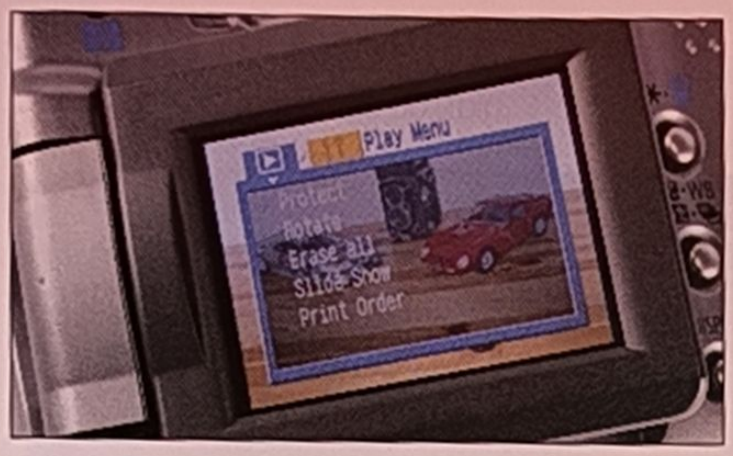
Megapikslov 2,10
Najvišja ločljivost 1.600 x 1.200
Vrsta spomina SmartMedia
Priložena kartica 16 Mb
Optični zoom 6x
Objektiv (primerljiv s 35mm zoomom) 38–228 mm
Načini bliskavice 6
Mere 95 x 77 x 71 mm
Teža 270 g
Na spletu www.fujifilm-slovenia.com
Prodaja Image & Information, (01) 586 46 60

PCFOcena

↗Odličen 6x optični zoom, dobra kakovost fotografij
↙Za to ceno dobite že kamero s 3 megapiksli

»Drugače zelo dobra digitalna kamera, ki jo na trenutke pusti na cedilu prenizka najvišja ločljivost.«

67 %



Kaj je v meniju?

Dober vmesnik je bistvenega pomena za hitre nastavitve kamere.

Če morate preklopiti iz avtomatskega v ročni način, da bi nastavili standard ISO, osvetlitev ali kakšen učinek, je pomembno, da lahko to storite v najkrajšem možnem času, dokler priložnost za idealno fotografijo še obstaja. Dostojne digitalne kamere uporabijo svoje gumbke in koleščke na najboljši možni način in vam v kombinaciji z LCD zaslonom omogočajo, da tudi do naprednih nastavitev pridete le s klikom ali dvema. Žal se vse prevečkrat zgodi, da so nekatere nastavitve preveč skrite in jih je potrebno iskati v zapletenih menijih. Dober vmesnik pa je lahko odločilnega pomena pri tem, ali boste posneli tisto idealno fotografijo ali zamudili pravi trenutek.

Hitrejše nalaganje

Nalaganje fotografij s kamere na vaš PC bi moralo biti kar se da hitro.

Predpotopnih digitalnih fotoaparatov, ki za povezavo s PC-jem uporabljajo serijsko povezavo, se izognite v velikem loku. Ne samo, da bodo imeli združljivostne težave z Windows XP, temveč bo nalaganje slik na računalnik tako počasno in utrujajoče, da se boste enournega razvijanja fotografij v lokalnem Kodak Expressu nostalgično spominjali kot super-hitrega procesa. USB je sedanjost in prihodnost in omogoča nalaganje kakovostnih fotografij na PC v nekaj sekundah. Druga možnost pa je investicija v USB čitalnik kartic, kar pomeni da boste kartico preprosto vzeli iz aparata, ga vstavili v čitalnik ter tako prihranili baterije na aparatu. Če zadevo naročite preko spleta, lahko čitalnik dobite že za kakšnih 20 dolarjev.

Dodaten pomnilnik

Več megapikslov pomeni manj fotografij na vaših karticah. Kupite jih še nekaj.

Nekatere digitalne kamere prihajajo s samo 4 Mb ali 8 Mb karticami. Pri fotografiranju z ločljivostjo 1.600 x 1.200 ali višjo ter ob minimalni kompresiji, boste na takšne kartice spravili le nekaj fotografij. Na srečo dandanes že za ceno dveh ali treh klasičnih 35 mm filmov dobite kartice občutno višjih zmogljivosti. Če nekoliko pobrskate naokrog, boste v naših trgovinah za 64 Mb kartico CompactFlash odšteli manj kot deset tisočakov. Na takšno lahko spravite do 100 fotografij visoke kakovosti, seveda pa vam nihče ne brani, da v svoj žep ne bi potisnili še kakšne rezervne, ne pozabite pa na dejstvo, da lahko fotografije, ki jih ne želite obdržati, po samem fotografiranju preprosto izbrišete.

NIKON COOLPIX 5000

349.900 SIT Nikon

Nikonov Coolpix 5000 smo si ogledali v naši drugi številki, ko smo zapisali, da gre za Ferrarija med digitalnimi aparati. Ob primerjavi z Dimagom 7 pa tokrat ugotovimo, da ima nekaj pomanjkljivosti. Coolpix po obliki spominja na Sonyjev DSC-S85, lepo leži v roki ter ponuja prostor za dodatno bliskavico. LCD zaslonček je, kakor pri Powershotu, možno priročno obračati do 270° – ne samo, da vam to omogoča avtoportrete, temveč tudi fotografiranje iz gneče, ko aparat dvignete in brez težav fotografirate čez glave ljudi pred seboj. Drugače pa je LCD zaslon nekoliko premalo osvetljen za fotografiranje v temnejših pogojih.

Coolpix prihaja z lastno baterijo, ki jo je mogoče polniti, na ohišju pa je zadostno število gumbov, koleščkov in stikal, da omogočijo hitre nastavitve najbolj pogosto uporabljanih funkcij. Moram omeniti tudi inteligentno uvedbo treh programirljivih pomnilnikov, v katere lahko shranite nastavitve za različne pogoje ter jih po potrebi prikličete z enim samim obratom koleščka na vrhu.

Gromozanska velikost fotografij, ki jih lahko zajema Coolpix 5000 (do 90 x 63cm) pomeni, da aparat meri tudi na polprofesionalne uporabnike, ki ga ne bodo uporabljali le med počitnicami. No, stari fotografski mački bodo veseli informacije, da Nikon v svojih aparatih že tradicionalno omogoča največje število ročnih nastavitev – če ste na ti z vsemi skrivnostmi fotografije, boste svoje znanje lahko s pridom uporabili. Coolpix 5000 omogoča snemanje krajših filmčkov z zvokom in čeprav se počasi zaganja, je med fotografiranjem hiter in omogoča kakovostne zaporedne posnetke.

Nikonove leče Nikkor so sicer kakovostne in omogočajo izdelavo ostrih fotografij, vendar prinašajo dokaj omejen zoom, če ga primerjamo s tekmeci.

→Podrobnosti

Megapikslov 5,20
Najvišja ločljivost 2.568 x 1.928
Vrsta spomina CompactFlash
Priložena kartica 32 Mb
Optični zoom 3x
Objektiv (primerljiv s 35mm zoomom) 28 – 85 mm
Načini bliskavice 5
Mere 102 x 82 x 68 mm
Teža 360 g
Na spletu www.nikon.com
Prodaja Grafo, (01) 433 7392

PCFOcena

↗ Ultimativna nastavljivost, 5 megapikslov, vrtljiv zaslon
↙ Omejen zoom, pretemen LCD zaslon, visoka cena

»Nastavljivost in kakovost, ki ju bodo fotografi znali ceniti, vendar s slabšimi zoom lečami kot tekmeci.«

85%

SONY CYBERSHOT DSC-S85

226.000 SIT Sony

Kakor Dimage 7 in Coolpix 5000, je tudi Sonyjev DSC-S85 zelo podoben klasičnemu fotoaparatu. Ponuja tudi prostor za namestitev dodatne bliskavice, čeprav je že tista vgrajena več kot kakovostna in boste le redko potrebovali kaj močnejšega. Ta fotoaparat v uredništvu PC Formata uporabljamo že nekaj mesecev in lahko povemo, da smo z izbiro zelo zadovoljni.

Vrhnji kolešček omogoča hiter dostop do avtomatičnih programov, kakor tudi številnih ročnih nastavitev, ki bodo navdušile tudi polprofesionalnega fotografa iz sveta analogne fotografije. S poglobitvijo v ročne nastavitve pa boste odlične rezultate dosegli tudi pri prizorih z veliko kontrasta.

Meni bi sicer lahko bil boljši, vendar se nad njim ne pritožujemo predvsem zaradi dejstva, ker je skorajda vsaka funkcija dostopna z le nekaj kliki na gumbke, stikala in s premikanjem koleščka, tako da vam ne bo potrebno brskati po meniju, če se vam bo mudilo. Zoom odličnih leč Carl Zeiss je identičen tistemu na Canonovi kameri ter je primerljiv s 34 – 102 mm zoomom na klasičnem 35 mm aparatu, kar daje širok kot fotografiranja, vendar tudi dober način telefoto. Dodatna prednost za Sony je dejstvo, da prihaja z baterijo za polnjenje, možno pa je tudi fotografiranje z direktnim priklopom na električno omrežje, kar se pozna pri pogosti rabi. DSC-S85 omogoča tudi snemanje filmčkov MPEG z zvokom, v ločljivosti 320 x 200 točk, dolžina teh pa je odvisna le od zmogljivosti vaše kartice.

Če bi iskali pomanjkljivosti, bi to bilo dejstvo, da Sony vztraja pri uporabi kartic Memory Stick, kar bo ornejilo vašo izbiro pri nakupu dodatnih, cena le-teh pa je dvakrat višja kot pri klasičnih CompactFlash.

→Podrobnosti

Megapikslov 4,10
Najvišja ločljivost 2.272 x 1.704
Vrsta spomina Sony Memory Stick
Priložena kartica 16 Mb
Optični zoom 3x
Objektiv (primerljiv s 35mm zoomom) 34-102 mm
Načini bliskavice 4
Mere 117 x 71 x 113 mm
Teža 352 g
Na spletu www.sony.com
Prodaja Medis, (01) 563 40 11

PCFOcena

↗Bogata izbira možnosti, kakovostni rezultati, dober zoom
↙Sonyjeva kartica Memory Stick je draga nadgradnja

»Odličen v roki poznavalca in začetnika, Sony ponuja odlično kakovost slike in bogate možnosti za ročne nastavitve.«

90%

OLYMPUS CAMEDIA C-120

70.800 SIT Olympus

Olympus je svojo novo kamero za plitev žep, Camedia C-120, predstavil na letošnjem sejmu E3. Ideja je nezahtevnemu uporabniku dati aparat, s katerim bo na preprost način izdelal kakovostne slike, ki bodo primerljive s tistimi, izdelanimi s klasičnimi aparati, ter mu omogočiti preprost prehod v svet digitalne fotografije. 2 megapiksla sta dandanes sicer že pod povprečjem, ampak za 70 tisočakov boste dobili aparat, ki omogoča izdelavo fotografij, ki jih boste lahko brez težav natisnili v velikosti 20 x 16 cm. In prepričani smo, da dandanes v fotografskem studiu fotografij takšnega formata ne naročate najbolj pogosto. Če jih primerjamo z ostrino fotografij, izdelanih z dražjimi aparati, je razlika ob podrobnem pregledu seveda vidna, vendar je kakovost za to ceno zadovoljiva.

Žal pa je na prvi otip vidno, da imamo opravka s kamero iz nižjega cenovnega razreda. Lično oblikovano ohišje sicer lepo leži v roki, vendar imajo gumbi tisti občutek plastik-fantastik, ki smo ga grajali pri Photosmartu 612. Celotna zadeva tako ne daje zaupanje v trdoživost. Prav tako zmoti pomanjkanje optičnega zooma, kar mu vsaj delno uspe nadomestiti s 5x digitalnim zoomom. Vgrajena LCD zaslon in bliskavica sta kakovostna, slednja deluje kar v šestih načinih (z obveznim zmanjšanjem učinka rdečih oči), aparat pa prihaja s priročnim 1 Mb lastnim pomnilnikom, primernim za začasno shranjevanje fotografij ter 8 Mb kartico SmartMedia, ki jo boste takoj želeli nadgraditi.

Olympus se je tudi pri C-120 odločil uporabiti štiri klasične baterije AA, s katerimi pa je aparat precej varčen, tako da lahko brez uporabe bliskavice in LCD zaslona z enim kompletom naredite blizu 200 fotografij. Če iščete poceni, hitro in preprosto digitalno kamero, bi lahko bila Camedia C-120 dobra izbira. Vendar si pred tem oglejte Fujifilmovo in Nikonovo ponudbo.

→Podrobnosti

Megapikslov 2,10
Najvišja ločljivost 1.600 x 1.208
Vrsta spomina SmartMedia, vgrajen
Priložena kartica 8 Mb + 1 Mb vgrajenega pomnilnika
Optični zoom –
Objektiv (primerljiv s 35mm zoomom) 35 mm
Načini bliskavice 6
Mere 124 x 65 x 44 mm
Teža 190 g
Na spletu www.olympus.com
Prodaja Medis, (01) 563 40 11

PCFOcena

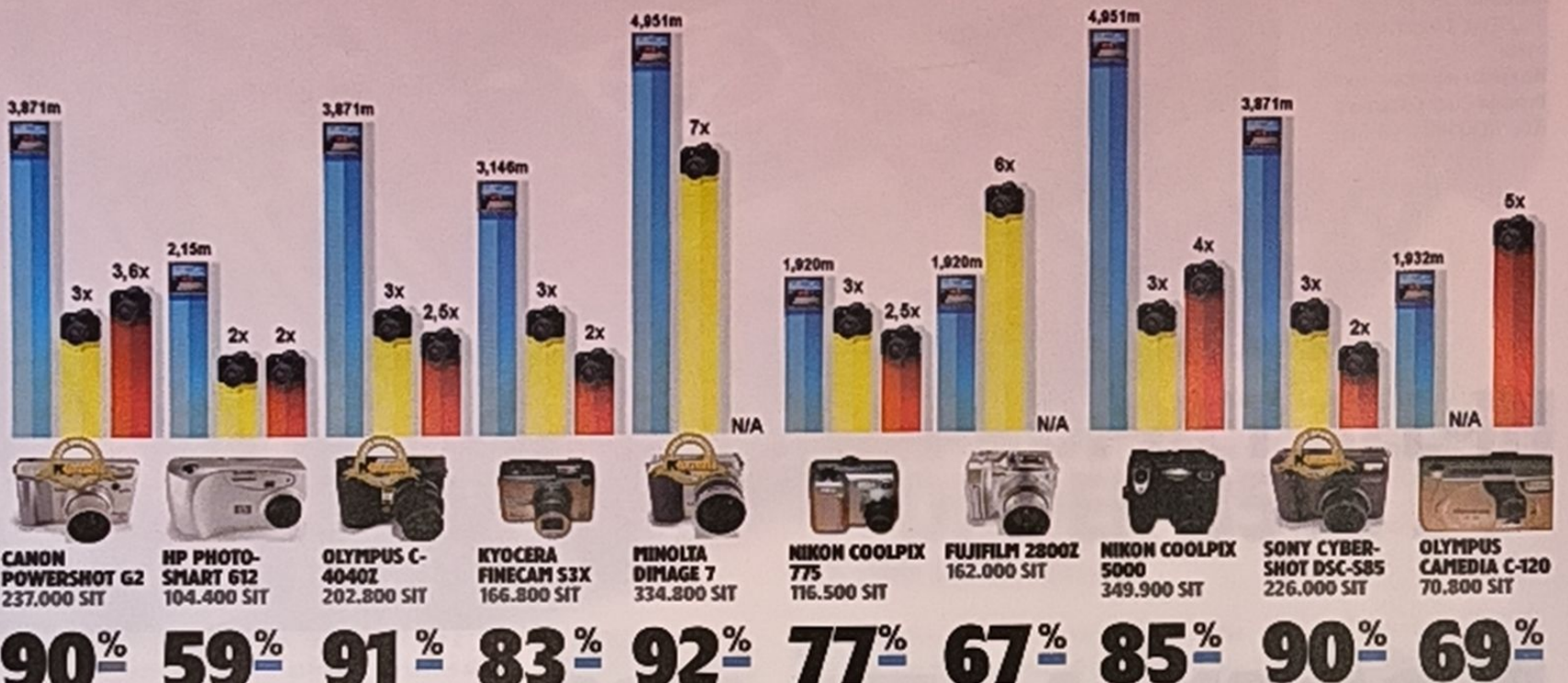
↗Dobra kakovost za to ceno, bliskavica, preprost za uporabo
↙Ni optičnega zooma, cenen občutek izdelave

»Dobra kakovost slik za povprečnega uporabnika in zadovoljiva kamera za vstop v svet digitalne fotografije.«

69%

Grafični prikaz

Dejstva, ki so pomembna ob izbiri.



PCFRazsodba

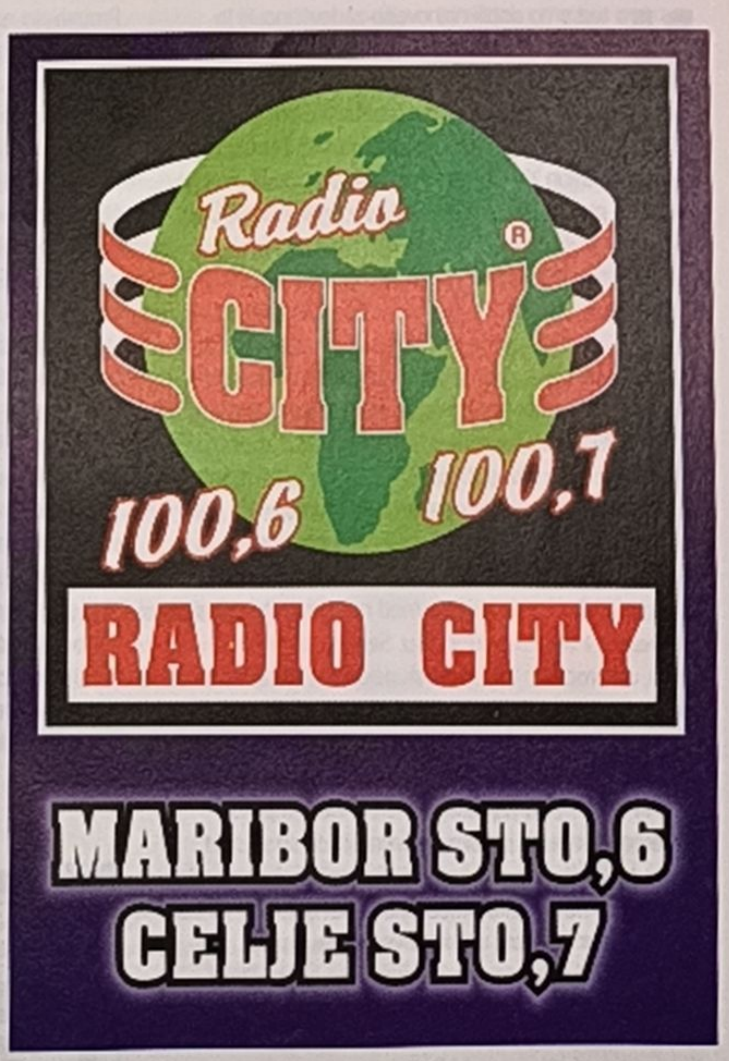
Ob tako raznoliki ponudbi možnosti (in cen), je težko izbrati zmagovalca. Nam je nekako uspelo.

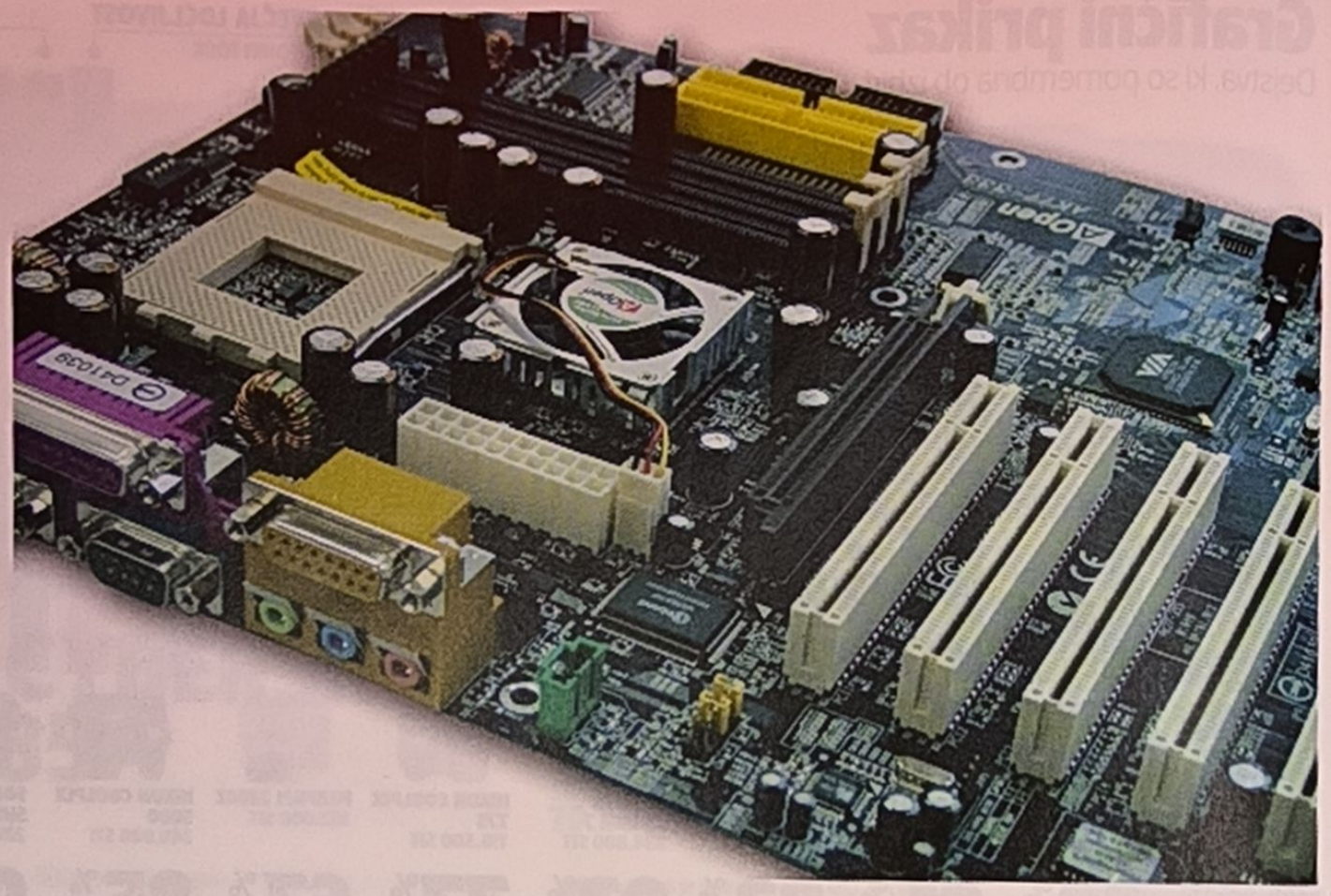
Če želite preprosto fotografiranje, brez poglabljanja v dodatne možnosti, se nam zdi najboljša izbira Nikonov Coolpix 775. Zadeva ima 3x optični zoom, vneseni programi za fotografiranje v različnih situacijah pa bodo tudi začetnikom omogočili snemanje kakovostnih fotografij. Fujifilm 2800Z bi sicer med kamerami z 2 megapikslorna lahko bil boljša izbira, vendar je cena tega aparata v Sloveniji previsoka, saj za 160 tisočakov dobite že Kyocero S3X, ki ponuja 3 megapiksle. Tudi Olympusova Camedia C-120 bi znala zadovoljila tiste, ki si želijo preprosto fotografiranje in nato kakovosten izpise slik do velikosti A4.

Kyocera Finecam S3X je s 3,34 megapiksli naslednji korak, vendar tudi cena občutno naraste. Za njim pa nastopijo že kamere s po 4 megapiksli in konkurenca je tukaj pravzaprav najhujša – Canon Powershot G2, Sony Cybershot DSC-S85 in Olympusov C-4040Z so vsi resnično izredno kakovostne ponudbe in izbire katerega koli izmed njih ne boste obžalovali. Morda bi dali rahlo prednost Canonu, saj prinaša dobrote ostalih dveh ter vrtljiv LCD zaslon, kar olajša fotografiranje v gneči in izdelavo avtoportretov. Olympusova pomanjkljivost je praktično le pomanjkanje polnilca za baterije, medtem ko pri Sonyju grajamo le nestandardno uporabo dražjih kartic Memory Stick.

Minolta Dimage 7 je, kljub mogočnemu tekmecu v obliki Nikonovega Coolpixa 5000, najboljši aparat na testu. Ponuja leče s 7x optičnim zoomom, kar bi v svetu analognih 35 mm kamer znašalo od 28 do 200 mm. Kamera ostaja preprosta za začetnike, vendar ponuja bogastvo nastavitev za izkušene uporabnike. Edina pomanjkljivost je seveda visoka cena, a če nekoliko počakate in spremljate cene v tujini in pri nas, se lahko zgodi, da jo dobite tudi za 100.000 SIT ali več pod ceno, ki jo navajamo. **PCF**

JUNIJA OPTIČNI ČITALCI





→Podrobnosti

Format ATX
Nabor čipov VIA KT333
Podprti procesorji AMD Duron, Athlon in Athlon XP
Razširitvena mesta 1x AGP, 5x PCI, 1x CNR, 4x USB (2x USB 2.0)
Pomnilnik DDR333 (PC2700), 3 razširitvena mesta
Na spletu www.aopen.com
Prodaja Quick Computers, (05) 7390 160

AOPEN AK77-333

37.305 SIT AOpen

Spogledovanje s črno lepotico.

Na test smo dobili najnovejšo zadevščino, ki jo ponujajo AOpen: osnovno ploščo AK77-333. Iz imena je razvidno, da gre za ploščo, zgrajeno okoli trenutno najbolj aktualnega nabora čipov Via KT333 in je namenjena procesorjem AMD Duron, Athlon in Athlon XP. Čeprav smo vam predstavili podobno ploščo (Asus A7V333) že v prejšni številki, se borno danes tu pomudili malce dlje.

Verjetno ste v napovedih že zasledili novice o novih modelih naborov čipov in njihovih zmogljivostnih dosežkih, in vas primerki takšnih plošč ter njihova zmogljivost močno zanimata, žal pa v prosti prodaji ni tako. Na trgu se glavnina prodaje giblje med modeli KT133A, KT266A in od nedavnega KT333. Kaj nam KT333 sploh prinaša dobrega?

Najprej je tu seveda opazen dvig hitrosti komuniciranja med procesorjem in pomnilnikom. Ta je zrasel s prejšnih 133 MHz na 166 MHz, kar seveda dodobra olajša komuniciranje med najpomembnejšima napravama v vašem računalniku. Seveda je potrebno vedeti, da procesor in pomnilnik delujeta v nesinhronem načinu, kar pomeni, da procesorjeva zunanja hitrost ostaja 133 Mhz, medtem ko je avtocesta do pomnilnika ojačana z dodatnimi 33 Mhz.

Na tem mestu naj takoj pomirim vse navijalce procesorjev, ki bi ob prebiranju pomislili, da so se spet odprla navijaška nebesa, kot v zlatih časih Celeronov. Ne, nabor čipov ne podpira procesorjev z zunanjo frekvenco 166 Mhz, kar pomeni, da bodo vse nastavitve, ki presegajo 133 Mhz, pomenile morebitno nestabilnost. Namerno so tu zapisane tiste vrednosti, ki so realne.

Proizvajalci namreč radi na ves glas opozarjajo na to, kako njihovi izdelki delujejo z 266 ali 333 Mhz. To seveda ni res, kajti v resnici so te vrednosti točno polovične. Zakaj? Zato, ker se večina teh številk nanaša na pomnilnik DDR, za katerega pa verno, da zmore pod pravimi pogoji prenesti v enem urnem ciklu dvojno število podatkov.

Torej, sedaj verno kaj nam nov nabor čipov prinaša. Kaj pa AK77-333 sploh še premore? Poleg že omenjenega nabora je moč najti še 4x vodilo AGP, pet rež PCI ter eno režo CNR. Na plošči poleg normalnih dveh USB vtičnic počivata še dodatni dve vtičnici za USB 2.0, tukaj pa je tudi integrirana zvočna kartica z Realtekovim kodekom ALC650, kar pomeni, da zmore šestkanalni zvok oziroma podpira standard 5.1. AOpen sledi modernim trendom barvanja, in za AK77-333 so se odločili, da jo obarvajo v skrivnostno črno barvo. Temu trendu sledijo tudi priloženi kabli. Če imate še črno ohišje, tipkovnico, monitor in zvočnike pa le pozor, saj vas bodo kaj hitro razglasili za darkerja.

Na koncu pa nasvet za nakup. Če imate katero koli ploščo z naborom KT266A, se vam nakup ne splača. Drugače pa le veselo sezite po njej. Nadgradnje ne boste obžalovali.

Andrej Potočnik

PCFOcena

↗Nov nabor čipov, podpora ATA133, USB 2.0
↙Cena, manjkajoča reža PCI

Zakaj bi izgubljali glavo zaradi plehkih plavolask, če vam postavna črna lepotica nudi toliko več?«

89%

Hitra lekcija

Kot veste, zmogljivost PC-ja ni odvisna samo od procesorja, temveč veliko vlogo pri tem igra tudi čipovje na matični plošči. Gre za skupek procesorjev, ki določajo in nadzirajo funkcije plošče – vse od integriranega zvoka in zvočne kartice do USB priključkov. Čipovje je tudi odgovorno za pretok podatkov med različnimi deli PC-ji. 'Northbridge' ureja prenos med procesorjem, zunanjim predpomnilnikom, procesorjem in AGP vodilom, medtem ko 'Southbridge' nadzira periferije, kot so IDE krmilniki, USB in PS/2 priključki in PCI kartice, ki ste jih na ploščo namestili. Zaradi vsega tega je čipovje ključnega pomena in v veliki meri določa končno zmogljivost vašega PC-ja.

SAMSUNG SCX-1150F ALL-IN-ONE

110.000 SIT Samsung

Se spomnite časov, ko so bile pisarne naphane z vso mogočo in nemogočo opremo? No, danes se vse to skriva v še enem nemogoče poimenovanem izdelku, SCX-1150F – mar mislite, da se kar tako imenuje All-In-One? Najbolj uporaben modul je tiskalnik. Gre za brizgalnik črnila visoke ločljivosti (2400 dpi) in v črno-belem načinu izpljune kar 14 strani na minuto in pol manj v barvah. Obenem deluje tudi kot optični čitalec z ločljivostjo 9600 dpi. To predstavlja osrčje paketa. Vse skupaj lahko povežete s priloženim 33.6K modemom in tako dobite faks, ki ne rabi biti povezan z računalnikom, medtem ko bi 4 Mb vgrajenega pomnilnika moralo zadostovati za vse potrebe. Enote pa ne uporabljate le kot običajni tiskalnik/čitalec, saj lahko skenirate tudi v obliko elektronskega sporočila. Če potrebujete dostop do fotokopirnega stroja, lahko že spet združite obe funkciji.

Postavitev je preprosta, saj SCX-1150F z računalnikom povežete preko USB ali paralelnih vrat, priloženi gonilniki pa se razumejo z vsemi različicami Oken, vključno z 2000 in XP. Je pa naprava precej obilna, zato je morda ne boste spravili na tipično računalniško mizo.

A kot je to običaj pri večfunkcijskih napravah, ima tudi ta podobno težavo – čeprav SCX-1150F vse naloge opravi spodobno, pa ne briljira v nobeni in če potrebujete le eno ali dve komponenti, potem bo bolje, če si omislite samostojne enote; navsezadnje bo tudi ceneje. Istočasno pa je na voljo kopica brezplačnih programov, ki vaš modem spremenijo v faks. Kakorkoli že, SCX-1150F bo všeč računalničarjem, ki preprosto morajo imeti vse, ali pa tistim, ki si doma ustvarjajo pisarno.

Richard Cobbett

→Podrobnosti

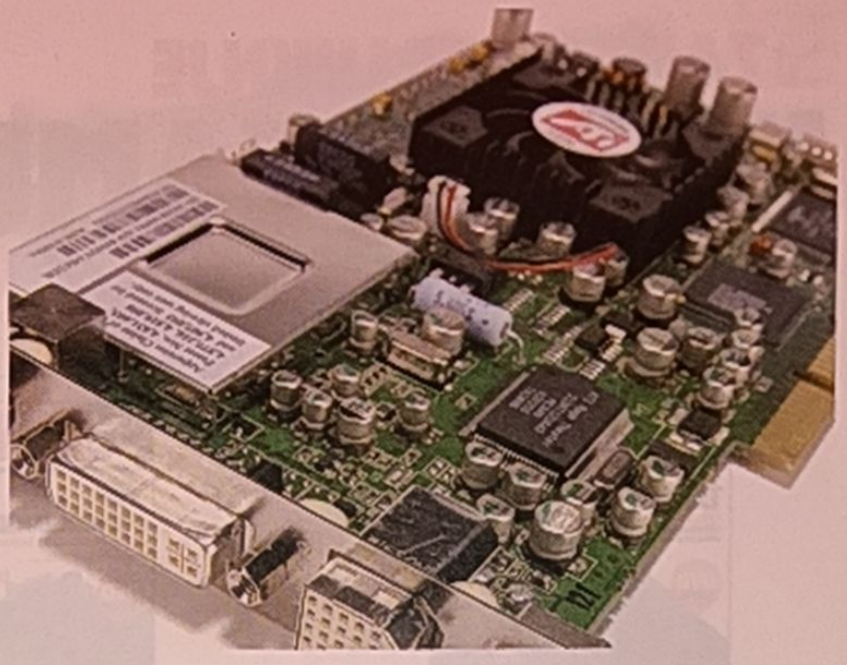
Tiskalnik Termalni brizgalnik črnila, 1200 x 2400 dpi, 7 str/min (barve)
Optični čitalec 9.600 dpi (600 x 1200 dpi)
Faks 33.6K modem, 4 Mb RAM
Fotokopiranje 600 x 600 dpi
Kapaciteta 100 listov
Povezave USB/paralelna vrata
Na spletu
www.samsung.com

PCFOcena

↗Pokriva vsa področja tipične domače pisarne
↙Obvlada vse načine, vendar ni strokovnjak za nobenega

»Dobre zmogljivosti za primerno ceno – če le potrebujete vse module.«

76 %



3D PROPHET ALL-IN-WONDER 8500 DV

126.000 SIT Hercules

Ubogi stari ATi se sicer trudi postaviti po robu nVidii, a kdaj so se njihove grafične kartice nazadnje pojavile na naslovnicah revij? nVidia je trenutno prevladujoči petelin, veterani pa še dandanes vzdihujejo in šepetaje govorijo o zlatih dneh Voodooja. ATi je bil vedno z nami in njegova serija All-In-Wonder je že veteran scene. V tej najnovejši inkarnaciji so dobrote urejanja videa privili na okostje kakovostne kartice Radeon 8500 in za dobro merico dodali še TV tuner. Radeon 8500 se lahko brez sramu kosa – in tudi pogosto porazi – GeForce3 Ti500, vendar je za vse te sijoče dele potrebno plačati visoko ceno.

V *3DMark 2001 SE* je naš Radeon izpljunil spodobnih 7.762 slik na sekundo in to na privzetih nastavitvah na našem računalniku s P4 2,4 GHz. Zato pa *Quake III* Timedemo ponuja bolj spoštovanja vrednih 196 slik na sekundo. *Morpheus GeForce3 Ti500* je na enakem stroju dosegel 8.622 *3DMarkov* in 235 slik na sekundo v *Quake III* – kar je enako vrhunskemu Xtasy GeForce4 Ti4600, čeprav je ta v 3D Marku dosegel 11.058 točk. Ko smo ponovno zagnali *3D Mark* – tokrat s 4x mehčanjem robov – so Radeonove ne preveč briljantne zmogljivosti postale še bolj izrazite – le 1.973 v primerjavi z Morpheusovimi 3.898.

Vendar dovolj o številkah – testi pri tej kartici nekoliko zgrešijo bistvo. Dejstvo je, da ponuja velikanski nabor povezav, vključno z dvojnimi vrati FireWire, zato je urejanje videa pravo veselje. In čeprav sami o koristnosti TV tunerjev nismo prepričani, pa je tega najlažje uporabljati in ponuja najboljšo kakovost.

Alec Meer

→Podobnosti

Značilnosti Dvoja vrata DV (FireWire), S-Video vhod in izhod, vhod in izhod avdio RCA, kompozitni video vhod/izhod, Hydravision (istočasna uporaba DVI-I/VGA in TV-out), 64 Mb DDR RAM, daljinski krmilnik in USB sprejemnik, podpira do 125 kanalov, zajemanje videa do 720 x 576, 25 slik/s
Na spletu
www.hercules.com
Prodaja Mlacom, (01) 283 93 15

PCFOcena

↗Široka paleta povezav, uporabnost
↙Nespektakularne zmogljivosti v primerjavi z GeForci, cena

»Ne bo ravno sesul GeForca (3 ali 4), a če iščete rešitev za domače urejanje videa, je to prava stvar.«

81 %

↘ZAPOLNITE LUKNJE

KAJ STE ZAMUDILI...

CD ALI DVD IZDAJA

PCF3 Maj 2002

V reviji
PC in vaše zdravje / Kako deluje internet / Jedi Knight II / Varnost vašega PC-ja / Supertest zvočnih kartic / Ustvarjajte lastno glasbo / Primerjalni test notesnikov / 2002 FIFA World Cup

Na diskih
Celoten program eZedia MX 2 / Celoten program MAGIC Music Maker 6 SE / Celoten program Repligator / 2002 FIFA World Cup / World City Guides / Cultures 2 itd.

PCF2 April 2002

V reviji
Nasilje v PC igrah / Vodič po odpravljanju težav na PC-ju / Posebni efekti v hollywoodskih filmih / Vodič po uporabi Linuxa / Supertest CD zapisovalnikov / Primerjalni test LCD zaslonov / Tony Hawk 3 / Warrior Kings

Na diskih
Celoten OCR program FineReader 4 Pro / Celoten program Xara WebStyle 1.2 / Warrior Kings / Virtua Tennis / Na DVD-ju operacijski sistem Red Hat Linux 7.2 itd.

PCF1 Marec 2002

V reviji
Sestavite računalnik – vodič / Prihodnost računalništva – računalniki po siliciju / Uvod v namizno založništvo / Supertest grafičnih kartic / Medal of Honour / C&C: Renegade

Na diskih
Beta različica Quark Xpress 5.0 (delujoča 90 dni) / Celoten program AceHTML 4 Pro / Celoten program Steganos II / Worms Blast / Die Hard: Nakatomi Plaza / Capitalism 2 itd.

PCFormat

PC Format pretekle **750 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja)
PC Format predzadnja številka (maj 2002) **880 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja)
Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Darja) ali pošljite e-mail na **info@videotop.si.**

PCFormat NASLEDNJI MESEC

OPISI IGER!

PRIHAJAJO VELIKI NASLOVI. PREBERITE OPISE GRAND THEFT AUTO III, SOLDIER OF FORTUNE 2, SPIDER-MAN: THE MOVIE IN GP4.

NA DISKU!

CELOTEN PROGRAM REAL-DRAW 1.5 IN DRUGI!

V REVIJI!

SUPERTEST OPTIČNIH ČITALCEV, VODIČA PO OMREŽJU IN MODIFICIRANJA PC-JA

V PRODAJI 1. JULIJ

Opomba: Vsebina številke se lahko spremeni.

PLEXCOMBO 20/10/40-12A

59.895 SIT Plextor

Popolna integracija je tisto, kar vam na dolgi rok prinese več denarja. Lep primerek takšne intregracije je najnovejši Plextorjev izdelek, ki nadgradi trenutnega prvaka na področju snemanja CD-jev z možnostjo branja medijev DVD.

Prosim, da natančno preberete konec prejšnega stavka, da ne bo kakšnih čudnih vzklikov in napadov želodčnih krčev. Pogon ne zapisuje medijev DVD, nenazadnje je to razvidno že iz cene. Jih pa prav lepo bere in prav lepo je opazovati začudene obraze mimoidočih, ko predvajam film, v računalniku pa je samo snemalnik. No, žal je nadgradnja z možnostjo branja DVD-jev pustila svoj davek, tako da je najvišja hitrost snemanja omejena na 20x, kar je za sodobne čase še vedno soliden dosežek. Snemanje medijev CD-RW doseže največ 10x hitrost, branje navadnih CD-jev 40x hitrost, medtem ko DVD-je predvajamo z največ 12x hitrostjo.

Seveda se Plextorjevi inženirji niso izneverili tradiciji in so v snemalnik vgradili standarden nabor tehnologij. Tako najdemo vselej prisotni Burn-Proof, tehnologijo PoweRec II za preventivno zmanjšanje napak ter tehnologijo VariRec, ki omogoča spreminjanje hitrosti snemanja v določenih primerih, ko zaradi slabšega ali boljšega dela medija lahko delo poteka hitreje ali varneje.

PlexCombo se je na testu dobro obnesel, pograjati bi bilo mogoče dostopanje do medijev DVD, ki bi lahko bilo hitrejše, poleg tega pa tudi do navadnih CD-jev dostopa dokaj sramežljivo. V paketu boste našli poleg praznih medijev še program *Nero 5.5* ter odlični *PowerDVD XP*. Vsekakor smela poteza, ki razveseli kupca.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

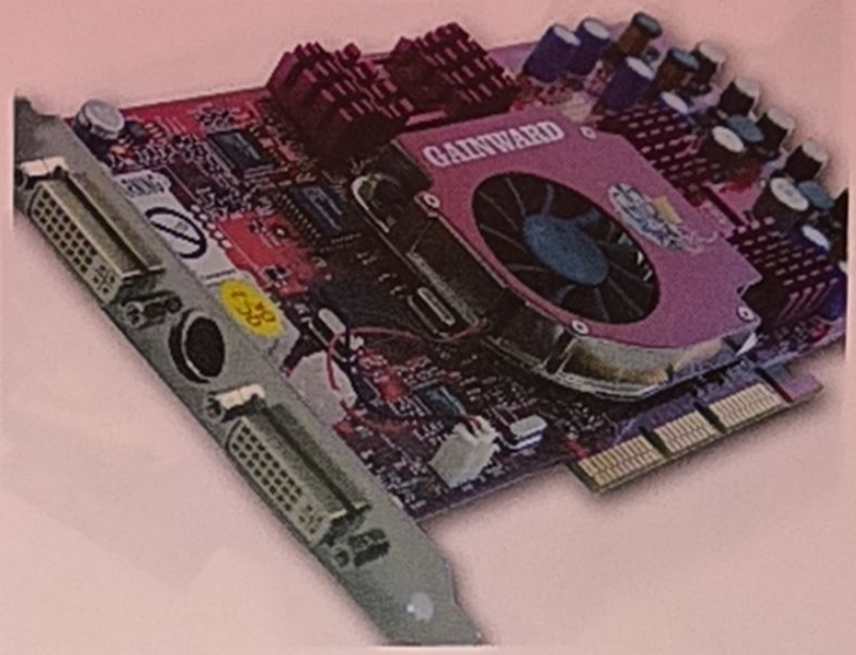
Podprti formati CD, CD-R, CD-RW, DVD
Zapisovanje 20x
RW 10x
Branje 40x CD, 12x DVD
Medpomnilnik 2Mb
Povezava IDE
Priloženi programi Nero Burning Rom 5, PowerDVD XP
Na spletu www.plextor.com
Prodaja PC Hand, (01) 530 08 00

PCFOcena

↗ Odlična kombinacija prebiranja DVD-jev in snemanja CD-jev
↙ Počasno dostopanje, lahko bi snemal 24x

»Integracija pomeni dobro vest za tiste, ki imajo malo prostora v ohišjih.«

82%



GAINWARD GEFORCE 4 ULTRA

144.500 SIT Gainward

Že res, da je kartica ekstravagantna kot le kaj, ampak njeno polno ime pa ubija. Zanalašč ga bom zapisal samo zato, da si boste lomili oči na njem. Torej, njeno polno ime je: Gainward GeForce 4 Powerpack! Ultra/750XP Golden Sample. Tako. Zdaj pa tecite iz Maribora na Pohorje in potem 10-krat hitro izgovorite polno ime. Če si upate.

Kartica je zgrajena okoli najmočnejše izvedenke nVidiinega grafičnega procesorja, GeForce 4 TI 4600. Torej izdelek, namenjem največjim petičnežem in seveda tistim, ki radi stradajo tri do štiri leta za nov kos strojne opreme. Gainwardova kartica je ta hip na tržišču edina, ki ima oba izhoda v obliki DVI, kar bo močno prijalo tistim kupcem, ki imajo doma že dva LCD monitorja z vhodi DVI. Seveda je tudi za ostale smrtnike dobro poskrbljeno, saj Gainward za uporabnike klasičnih monitorjev prilaga pretvornike iz DVI v VGA.

Če se povrnemo h kartici, takoj izvemo, da ima 128 Mb superhitrega pomnilnika ter polno zmožnost VIVO, torej video vhod in izhod, poleg tega pa še vhod in izhod S-video. Nenazadnje v paketu poleg grafične kartice dobimo še dodatno kartico, na kateri najdemo štiri vtičnice za firewire.

Ultra/750 XP se je na testu obnesla izjemno dobro, kar sploh ni presenečenje, saj GeForce4 TI 4600 trenutno nima tekmeca na tržišču. *3DMark 2001 SE* je tokrat pokazal rezultat 11.499, kar je vzburilo celotno moštvo PCF, medtem ko je v *Return to Castle Wolfenstein* kartica dosegla 147.8 slik na sekundo, kar je prav tako poželo aplavze.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

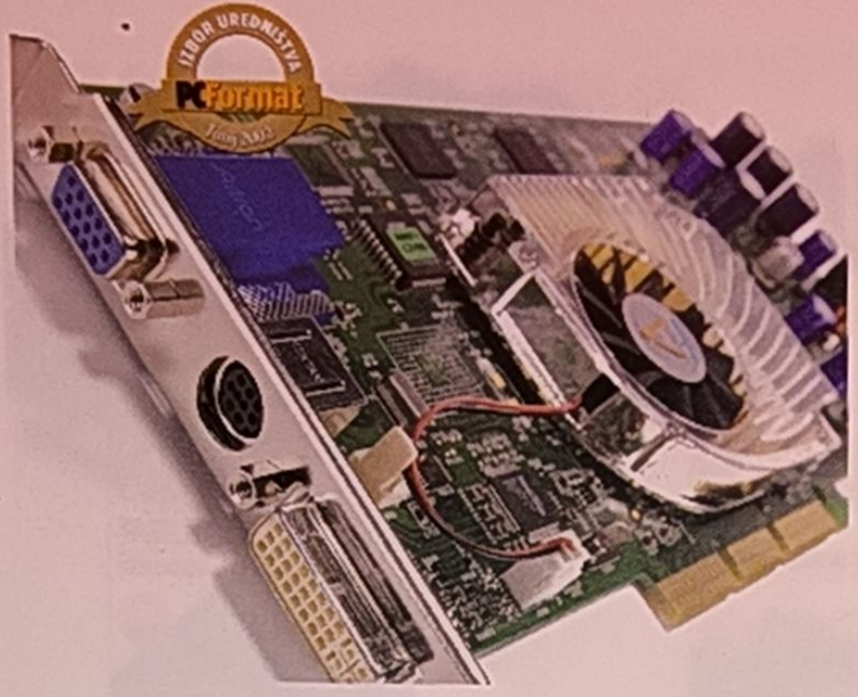
Procesor nVidia GeForce 4 TI 4600
Pomnilnik 128 Mb DDR
Hitrost jedra 300 Mhz
Hitrost pomnilnika 650 Mhz
Najvišja ločljivost 2048 x 1536
Izhodi 2 x DVI (dodani pretvorniki v VGA), Video in/out, S-video in/out, 4 x IEE1394
Priložena programska oprema WinDVD 2002, WinProducer, *Serious Sam*
3DMark 2001 SE (1024 x 768): 11499
Return to Castle Wolfenstein (32 bit, 1024 x 768): 147.8
Na spletu www.gainward.com
Prodaja PC Hand, (01) 530 08 00

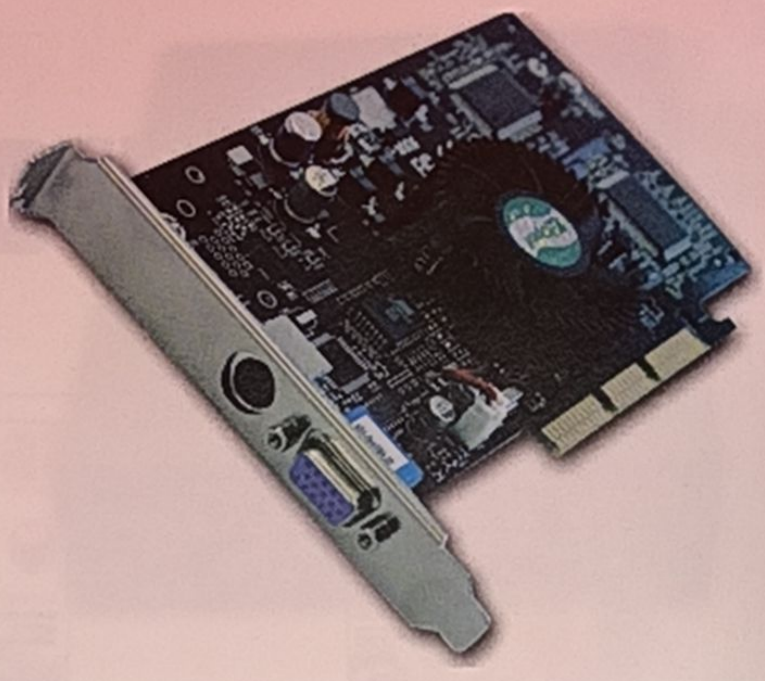
PCFOcena

↗ Izjemna hitrost, dovršene dodatne lastnosti
↙ Cena je tista, ki vas prizemlji

»Ta hip ni boljše kartice na tržišču. Žal to potrjuje tudi s ceno.«

87%





3D BLASTER 4 TITANIUM 4400

90.000 SIT Creative

Kot da že ne bi imeli dovolj problemov pri izbiri svojega modela kartice GeForce 4, je Creative na tržišče poslal svojo ponudbo, ki je cenejša od modelov 4600. Zadeva se ponaša s 128 Mb super-hitrega DDR RAM-a, programirljivim piksel- in verteks-senčenjem ter kot blisk hitro arhitekturo Lightspeed Memory in Accuview anti-aliasing. Če vam ti izrazi ne pomenijo veliko, so to vse značilnosti, zaradi katerega je kartica Ti 4600 tako zaželen predmet te dni. Creativova ponudba nima le 300 MHz procesorja. In seveda astronomske cene.

Creativovo kartico smo primerjali z njegovim velikim bratom, kartico GeForce 4 Ti 4600 na 2,4 GHz Pentiumu z 256 Mb RAM-a in Windows XP. Poganjali smo klasičen Quake III Demo1 pri ločljivosti 1.024 x 768 in 32-bitni barvni paleti, z vsemi grafičnimi možnostmi, družbo pa mu je delal 3DMark 2001 Second Edition pri ločljivosti 1.024x768 z in brez dvojnega anti-aliasinga.

Rezultati so zares impresivni (Quake III: 246.3; 3DMark: 10.267; 3DMark z anti-aliasingom 8.330). Po primerjavi z rezultati kartice Ti 4600 (258.3, 10.846 in 9.069), lahko rečemo da je razlika komajda opazna. Celo takrat, ko bodo kartice naposled pričele uporabljati vse značilnosti kartic GeForce 4, ne boste opazili razlike med delovanjem te kartice in dražje Ti 4600.

Razlika, ki jo bo čutil vaš žep, pa je precejšnja. Ta kartica sicer ni najcenejši GeForce 4 Ti 4400, ki so ga napovedali in ki se bo znašel na našem trgu, ampak Creativova kakovost, dobri dodatki in razlika v ceni v primerjavi s Ti 4600, naredijo to kartico za zares dober nakup. **PCF**

→Podrobnosti

Procesor nVIDIA GeForce4 Ti 4400
Hitrost jedra 275 MHz
Hitrost spomina 550 MHz
Pomnilnik 128 Mb DDR RAM
Hitrost pomnilnika 8.8 Gb/s
RAMDAC Dvojni 350 MHz
Najvišja ločljivost 2.048 x 1.536 pri 74 Hz
Na spletu www.europe.creative.com
Prodaja Eventus Computers, (01) 200 35 00

PCFOcena

↗GeForce 4 z vsemi njegovimi značilnostmi
↙Ne ravno najhitrejši

»Bliskovito hitra 3D kartica, ki je polna dodatkov in cenejša od najhitrejših modelov.«

90%

AOPEN GEFORCE4 MX 440

37.630 SIT AOpen

S prihodom novega nVidiinega grafičnega procesorja za množice GF4 MX, je bilo mogoče pričakovati pravo poplavo podjetij, ki bodo izdale kartice s tem čipom. Res je bilo tako in tudi AOpen si je zadal nalogo, da nas prepriča, da je prav njihova kartica vredna nakupa.

Pa je res? Seveda je, če je MX 440 tisto, kar potrebujete. Kartica je obarvana v, za AOpen očitno tradicionalno, temno, skoraj črno barvo (ali je kdo pomemben umrl AOpnu ali pa so se načrtno odločili za temno, kot simbol kvalitete), in ima kvalitetno hladilno rebro (seveda črno) z ventilatorjem. GeForce MX440 pomeni, da ima kartica 64 Mb pomnilnika DDR, maha vam pa tudi TV izhod. Seveda so lastnosti te kartice, kar zadeva nabor tehnologij, povsem enake ostalim v tem razredu, tako da na tem mestu ne bomo ponavljali že tolikokrat opisanih stvari. Zraven kartice dobite polno različico programa *WinDVD 2002*, na žalost pa se ne nadejajte prav nobene igre. Na testu se je kartica odrezala točno tako, kot smo pričakovali, saj odstopanj v pozitivno ali negativno smer nekako ni pričakovati. Na testnem sistemu (AMD XP 1600+, KT333, 512 Mb PC2700 DDR) je *Return to Castle Wolfenstein* pokazal 91.7 slik na sekundo, medtem ko je *3DMark 2001 SE* prijavil vrednost 5112.

Kaj to pomeni za vas? Vsekakor soliden rezultat, ki bo zadovoljil tiste, ki se ne ženejo za hitrostnimi rekordi. Ostali (bolj petični) pa poglejte po modelih višjega kvalitativnega in cenovnega razreda.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Procesor nVidia GeForce 4 MX 440
Pomnilnik 64 Mb DDR
Hitrost jedra 270 Mhz
Hitrost pomnilnika 400 Mhz
Najvišja ločljivost 2048 x 1536
Izhodi VGA, TV-out
Priložena programska oprema WinDVD 2002
3DMark 2001 SE (1024x768): 5112
Return to Castle Wolfenstein (32 bit, 1024 x 768): 91.7
Na spletu www.aopen.com
Prodaja Quick Computers, (05) 7390 160

PCFOcena

↗Pričakovana hitrost, kvalitetna izdelava
↙Manjka kakšna dodana igra

»Črna eleganca zna biti zanimiva, še posebej če ste mahnjeni na temno.«

79%

PROPLAY GAMEBOARD

21.000 SIT ProPlay

Na tem mestu ne bomo govorili o nevarnostih mestnih ulic ter napravo že na samem začetku priporočali tistim, ki se bojijo rolkarske družbe in se počutijo bolje v udobju svoje sobe. Povedali bomo le da je škoda, da lastniki PlayStationa in Xboxa že lep čas uživajo v takšnih napravah, medtem ko smo PC-jaši ujeti v relativno statični svet tipkovnice, miške in igralne palice. Prav zato tega opisa ne bomo okrasili z najstniškim izrazoslovjem, primernim za sk8 sceno, kajti na koncu koncev gre za prijetno presenečenje – tudi na PC-ju smo dobili zanimiv in prijeten igralni pripomoček. In četudi si lahko njegovo uporabo zamislimo le ob seriji *Tony Hawk* (drugi del je napravi priložen).

Tako je torej to. V moji dnevni sobi je na PC priključena rolka. GameBoard je sestavljen iz dveh delov: ob deski, ki je v bistvu predelana igralna palica, dobite še krmilnik s 15 gumbi, s katerim nadzorujete trike in izvajate akrobacije. Sama namestitev je povsem preprosta, saj gre za USB napravo. Naprava sicer nima FF učinkov, ki bi vas vrgli iz majavega ravnotežja, se pa vse skupaj dobro odziva – čeprav se je težko navaditi. Glede na povprečno formo in težo recenzentov strojne opreme nas je zelo razveselilo dejstvo, da deske med vožnjo po ograjah nismo polomili.

Na koncu dneva smo kljub nekajurni zabavi ugotovili, da je lovljenje ravnotežja na plastični deski in pretvarjanje, da se podite po stopniščih nakupovalnih centrov, primerno le za lastnike ubogih konzol. Od lastnikov PC-ja že pričakujemo več sloga.

Adam Oxford

→Podrobnosti

Dimenzije Avtentična velikost rolke
Gumbi Štirje smerniki na deski, na ročnem krmilniku je 15 gumbov
Povezave USB
Gonilniki Nima
Na spletu www.proplay.co.uk
Prodaja Ni zastopnika pri nas, naročite preko interneta

PCFOcena

↗Dobro izdelan in unikaten na PC-ju.
↙Le malo podprtih iger, malce nadležen.

»Prava izbira za PC rolkarje, vendar ne bo nadomestil igralne palice v drugih igrah.«

65 %

BE@RPAW 2400CU

28.763 SIT Mustek

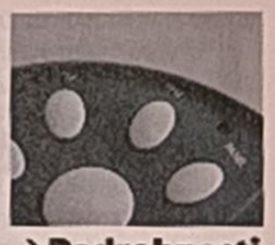
Mustekova „Medvedja šapa" je na pogled verjetno eden najbolj simpatičnih optičnih čitalnikov, kar smo jih imeli priložnost videti. Ta zadevica s srebrnim pokrovom in kompletkom gumbov za hitro dostopanje do funkcij naprave v obliki šape, je malenkost večja od zvezka A4 in tehta manj kot dva kilograma, zaradi česar ga je enostavno prenašati naokrog. Dejstvo, da se naprava napaja preko priključnih vrat USB, prenosljivost le še poudari.

Če ste v tem trenutku že skoraj okusili zavidljive poglede sosedov ob vaši novi igrački, vas bom morala malce razočarati. Be@rPaw ima namreč manjšo hibo, ki mu preprečuje absolutno prenosljivost. In tej hibi se reče zapletena namestitev. In če posedujete Windows XP, boste po 15Mb velike gonilnike morali na internet.

Ko pa šapo enkrat namestite, je delo z njo pravi užitek. Mieniji so sicer malce zmedene sorte, tako da zahtevajo nekaj privajanja, drugače pa nad samim delom in kvaliteto rezultatov ne moremo vihati nosu. Be@rPaw sicer ni dirkalnik in je za skeniranje fotografije, velikosti 13 x 18 cm potreboval skoraj 4 minute pri ločljivosti 600 x 600 dpi, a je bil rezultat zato boljši od pričakovanega. Barve so ostre in jasne, Uleadov *Photo Express*, ki je priložen paketu, pa omogoča še dodatne olepšave skeniranega materiala. Priloženo programje je sicer skope narave in bo zadovoljilo le nezahtevne uporabnike. Sicer pa res zahtevni uporabniki tako ali tako ne uporabljajo niti enega samega programa, ki ga dobijo poleg kupljene strojne opreme ...

Gre torej za simpatičen optični čitalnik, ki sicer ne spada med najcenejše, a bo s kvaliteto (in tišino) delovanja dobro služil povprečno zahtevnemu uporabniku.

Barbara Banovič



→Podrobnosti

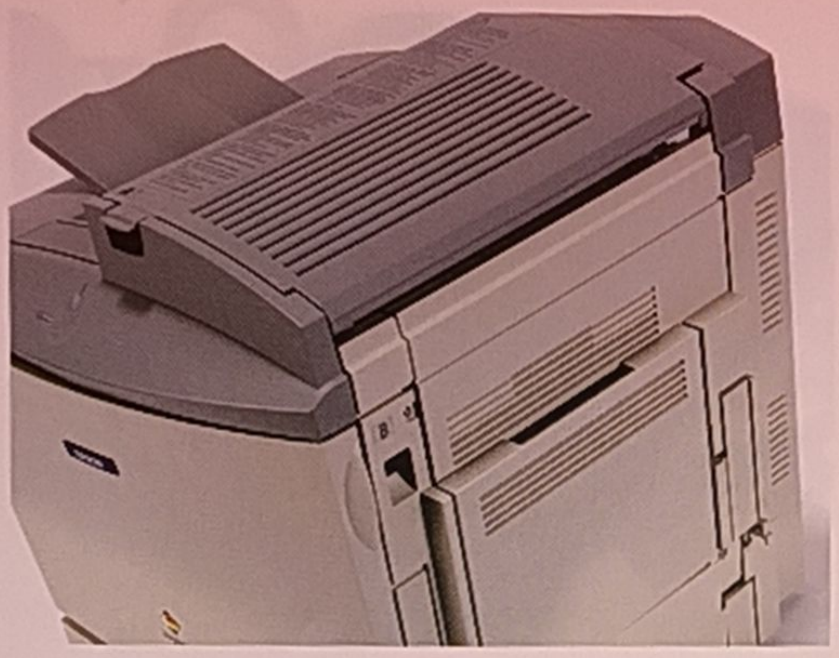
Zahteva 200 MHz procesor, Windows 98/2000, prosta USB vrata, 32 Mb RAM
Želi več pomnilnika
Dimenzije 405 mm x 281,5 mm x 37 mm
Teža 1,8 kg
Optična ločljivost 1200 x 2400 dpi (19.200 x 19.200 z interpolacijo)
Največja površina A4
Priključni vmesnik USB
Priložena programska oprema Ulead Photo Explorer 6.0, Ulead Photo Express SE 3.0, program za prepoznavanje besedila (OCR)
Na spletu www.mustek.com
Prodaja Comtron, (02) 3003 500

PCFOcena

↗Dimenzije in teža, tiho delovanje, odlični rezultati
↙Težavna namestitev, počasnost, cena

„Simpatičen in uporaben, a se za takšno ceno le poskusite ozreti še kam drugam."

79 %



EPSON ACULASER C1000

330.000 SIT Epson

To je velik tiskalnik. Zelo velik. Tako velik kot AT-ST iz Vojne zvezd. Ko smo ga prenašali iz naše rampe na mizo opisovalca, je vse to spremljala simfonija pokanja kosti in kletvic utrujenih novinarjev, medtem ko so nekateri trdili, da smo pridobili tiskalnik, vendar zato izgubili mizo. In malo je manjkalo, pa bi se pisarne PC Formata vdrle v klet.

Razlog za takšno neizmerno veličino je, da tiskalnik ni namenjen domači uporabi, temveč pisarniški in pri takšnih opravilih potrebujete več zmogljivosti, kot jih ponuja tipičen brizgalnik črnila. V monokromatskem načinu natisne ta pošast 20 strani na minuto, v barvnem pa pet – vsaj v teoriji, kajti v praksi ni tako učinkovit, kar bi morda pripisali temu, da smo ga povezali preko USB povezave, namesto da bi tiskalnik priključili na pisarniško omrežje. Glede na nivo hrupa, bi moral biti slednji način povezovanja očitna izbira, kajti na tak način bi ga lahko spravili iz same pisarne, kjer uslužbence hrup zelo moti, na bolj neobčutljivo mesto.

Monokromatske slike so odlične – AcuLaser C1000 zelo prepričljivo emulira 2400 dpi (v resnici zmore 600 dpi), čeprav so barvne slike bistveno manj impresivne. No, slednje jemljite kot bonus, kajti ta tisklanik boste uporabljali le za obsežen monokromatski tisk in za to je naravnost idealen, saj lahko vanj naložite kar 500 kosov papirja, na mesec pa lahko na grobo natisnete 35.000 strani.

Vse to je za navadnega uporabnika pretiravanje, vendar pa je kot pisarniški laser za to ceno zares izreden. Na dolgi rok tiskalnik ni najboljši, vendar dovolj mogočen da upravičí ceno.

PCF

→Podrobnosti

Značilnosti 600 dpi z emulacijo 2400 dpi, 35.000 strani na mesec, z večnamenskim pladnjem 150 strani (možno je naložiti 500 listov), dodaten strežniški tiskalniški modul, zagonski čas 25 minut

Dimenzije 511 x 463 x 559 mm

Teža 39 kg brez tonerja in razvijalne enot, polna teža 45 kg

Na spletu www.epson.com

Prodaja Repro, tel. (01) 58 53 411

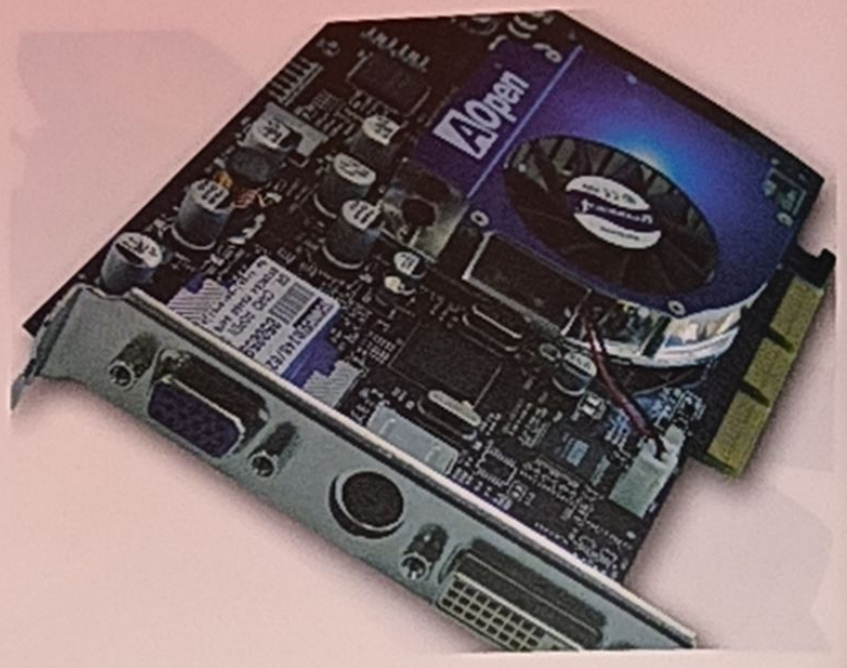
PCFOcena

↗Dober poceni laserski tiskalnik za majhne pisarne

↙Hrupen, ogromen in težek.

»Zmogljiv tiskalnik za to ceno, vendar za njegovo postavitev potrebujete sobo.«

78%



AOPEN GEFORCE 4 MX 460

48.245 SIT AOpen

GeForce 4 MX 460 je najmočnejši procesor te serije, ki svojo višjo ceno opravičuje z megahertzi ter dodatnimi funkcijami, ki nekako kličejo k nakupu.

AOpen GF4 MX 460 je seveda, če še niste uganili, črne barve. Zgradba je identična nVidiinemu referenčnemu modelu, prav tako se niso odločili za kakšen bolj ekstravaganten sistem hlajenja. Opremljena je s 64 Mb pomnilnika, deluje pa pri malenkost višji hitrosti. Če že na začetku pogledamo rezultate, opazimo, da se na našem testnem sistemu (AMD XP 1600+, KT333, 512 Mb PC2700 DDR) dražja kartica pokaža za zmogljivejšo. *3DMark 2001 Second Edition* je pokazal rezultat 5,788, v primerjavi z modelom MX440 pa je bila opazna razlika tudi pri *Return to Castle Wolfenstein*, ki je pokazal 93.6 slik na sekundo v testnem načinu.

Pa je to dovolj za odločitev? Seveda ni, zato AOpen stavi na dodatne dobrote, ki se skrivajo na kartici. Kartica poseduje izhod DVI za drugi monitor, poleg tega pa ima še klasična video vhod in izhod ter tudi vhod in izhod S-video. V praksi to pomeni, da ima kartica funkcijo VIVO, kar omogoča zajemanje slike ter predvajanje na zunanjih prikazovalnikih. Pohvalno zamišljeno in dobro izvedeno. Zraven kartice dobimo predvajalnik za filme *WinDVD 2002* ter Cyberlinkov *PowerVCR*. Čemu je priloženo mešano programje dveh konkurenčnih podjetij, nam ni bilo preveč jasno. Mar bi zamenjali *PowerVCR* z *WinDVR-jem* ali pa *WinDVD 2002* s *PowerDVD XP*. Kakor koli že, programje vam bo dobro služilo za amatersko delo.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Procesor nVidia GeForce 4 MX 460

Pomnilnik 64 Mb DDR

Hitrost jedra 300 Mhz

Hitrost pomnilnika 550 Mhz

Najvišja ločljivost 2048 x 1536

Izhodi VGA, Video in/out, S-video in/out

Priložena programska oprema WinDVD 2002, Cyberlink PowerVCR

3DMark 2001 SE (1024 x 768): 5788

Return to Castle Wolfenstein (32 bit, 1024 x 768): 93.6

Na spletu www.aopen.com

Prodaja Quick Computers, (05) 7390 160

PCFOcena

↗Kvalitetna izdelava, mnogo funkcij in dobrot

↙Pomešano programje konkurenčnih podjetij

»Kartica bo osrečila vrsto amaterjev, povrhu vsega pa je še črna. Buahaha!«

80%

2002 FIFA WORLD CUP GAMEPAD

6.000 SIT Thrustmaster

Recept za poslovni uspeh? Vzemite kakovosten igralni plošček (khm, gamepad, da boste lažje razumeli) s PlayStationa, dajte sliko nogometne žoge na škatlo in zadevo prodajte neumnim huliganom. Ali pa nič hudega sluteči javnosti, med nogometno mrzlico in trajanjem Svetovnega prvenstva. Poceni trik, za katerega ne pričakujemo, da bodo nanj nasedli prefinjeni igralci iger na PC-ju. Ali pač? In če bodo, zakaj pa ne?

Pravzaprav gre za Thrustmasterjev izdelek Firestorm Dual Analog 2 Gamepad, ki je na tržišču že lep čas, vendar so ga ob pričetku Svetovnega prvenstva preoblekli v nove barve. In ne, komplet ne vsebuje še igre 2002 FIFA World Cup. Ima pa zadeva licenco in na sredini je napisano »World Cup«. Hura, kaj?!

Pozabimo torej na Svetovno prvenstvo in poglejmo, kaj plošček ponuja. Gre za kopijo ploščkov s PlayStationa, na katero so vgradili 10 akcijskih gumbov, nadzorni osemsmerni klobuček ter glavni zvezdi tega izdelka – analogni palici na sredini, ki v igrah reagirata toliko, kolikor ju potisnete v določeno smer. Paličici sta uporabni pri dirkalnih arkadah in športnih igrah, nekateri pa bi ju naj celo uporabljali za prvoosebne igre – eno ročico za premikanje, drugo za gledanje. Pri PC Formatu se nam to zdi vse preveč konzolno – prvoosebne igre naj ostanejo ob miški in tipkovnici, plošček pa uporabljajte za športne simulacije in arkade.

Tudi z vidika ergonomije je plošček vreden hvale, gumbi na »ramenih«, celotna zadeva pa na otip deluje prijetno, lepo leži v roki in daje videz trpežnosti.

Nikola Janković

→Podrobnosti

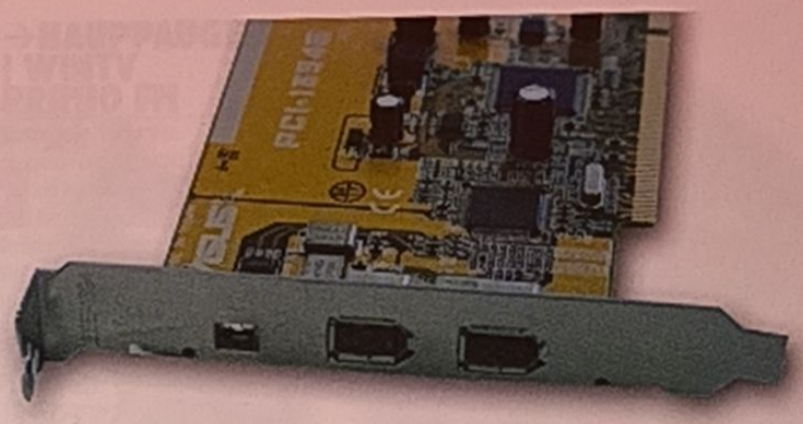
Povezava USB
Gumbi Štirje glavni, štirje ramenski, dva zadaj, analogni/digitalni paličici
Premikanje klobuček, dve analogni paličici
Pomembnost licence World Cup Nična
Na spletu www.thrustmaster.com
Prodaja VideoToP, (02) 330 330 0

PCFOcena

↗ Poceni in kakovosten igralni plošček
↙ Ciničen in poceni marketinški trik

»Eden najboljših igralnih ploščkov ta hip, ki pa ni potreboval patetične licence FIFA.«

84%



ASUS PCI1394E

12.260 SIT Comtron (02-3003 500)

Kot je dobro znano, Asus ne izdeluje samo izjemno kvalitetnih osnovnih plošč, temveč ima široko paleto izdelkov za zadoščanje vaših potreb. In prav na vas, ki potrebujete vhod FireWire na vašem računalniku, so mislili Asusovi inženirji, ko so snovali to kartico. Zgrajena je okoli čipa Texas Instruments, ki skrbi za sprejem in pretok podatkov naprej v drobovje računalnika. Procesor ni nič posebnega, opravlja pa svoje delo brez težav. Na kartici najdemo troje vhodov, žal pa so vsi trije na zadnji strani, nobenega pa ni znotraj za morebiten priklop notranje naprave.

Namestitev v vseh operacijskih sistemih, ki podpirajo FireWire (beri: od Win98SE naprej), poteka brez težav. V kompletu najdemo priložen kabel FireWire, poleg tega pa tudi Uleadov VideoStudio 4 SE Basic, torej osnovno orodje za obdelavo videa. Verjetno pa bodo zahtevnejši kupci posegli po kakšnem bolj zmogljivem programu.

↗ Kvalitetna izdelava, zanesljivo delovanje
↙ Ni notranje vtičnice za priklop

»Ognjena žica v Asusovi izvedbi ne prepriča povsem.«

66%

Hansol ...mora bit'!

920 P
19" CRT zaslon
velikost pike: 0.27
max. resolucija:
1792x1344 / 75 Hz
optimalna resolucija:
1600x1200 / 85 Hz
TCO99
66.900,-

H530
15" TFT zaslon
velikost pike: 0.29
resolucija:
1024x768 / 75 Hz
TCO99
130.900,-

www.hansol-uk.com

BIG BANG
Koper: 05/630-65-00
Kranj: 04/202-66-80
Ljubljana: 01/587-35-73
Maribor: 02/320-39-36
Distribucija: acord international group

POWERPLUS
Celje: 03/428-28-30
Ljubljana: 01/511-27-27
Maribor: 02/252-60-06
e-trgovina: +
www.powerplus.si
BIRO HIŠA
Ljubljana: 01/540-10-93

BOF - Building Of Fun
Ljubljana: 01/560-41-59
Maribor: 02/330-42-03
COMING
Trgovine in franšize
MEDIA SVET
Ljubljana: 01/560-41-59
Maribor: 02/330-42-03

Cene so informativne in že vključujejo DDV. Acord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

TV TUNERJI

Ker kar ne moremo dovolj poudariti pomembnosti Svetovnega prvenstva, vam Barbara prinaša še pet dodatnih načinov za ogled le-tega.

Predmet tokratnega testa so namreč TV tunerji, torej kartice, ki vam omogočajo sprejem TV in/ali radijskega signala na računalniku. Naj najprej povemo najpomembnejše – če mislite, da je TV kartica lahko nadomestilo pravemu televizijskemu sprejemniku, se žalostno motite. Pa ne govorim le o testiranih modelih, temveč o vseh tovrstnih izdelkih na tržišču. So pa takšne kartice lahko zanimiva alternativa, še posebej, če ob pisanju seminarske naloge ali čvekanju s prijatelji preko interneta ne želite zamuditi najljubše tekme ali nadaljevanke.

Za vas smo torej vzeli v precep pet takšnih TV tunerjev, dva zunanja, na vodilu USB, in tri notranje, ki jih zatlačite v prosto režo PCI. In roko na srce, spremljanje filma v oknu na monitorju med pisanjem članka sploh ni tako slaba zadeva. Če ga gledate milijontič, seveda.

Barbara Banovič

Kako smo testirali

Smo slišali, da natezalnica ni več moderna...

Načeloma za testiranje tovrstne strojne opreme ne obstajajo programi, ki bi služili temu namenu. Test je bil torej subjektivne narave, spremljala pa sem potek in težavnost namestitve, kvaliteto slike in zvoka ter funkcionalnost in uporabnost vmesnika in/ali daljinskega krmilnika. Vse skupaj sem nato pogledala še skozi povečevalno steklo, ki se mu drugače reče tudi cena in pač dobila rezultate, ki jih vidite.

→AVER TV STUDIO

Potrebuje PIII 450 MHz, 128 Mb RAM
Želi PIII 800 MHz (za zajem videa), vsaj 256 Mb RAM
Priklop PCI
Priključki anterski (TV in RA), avdio izhod, kompozitni video vhod, vhod S-video
Programska oprema Intervideo WinDVR
Dodatno daljinski krmilnik, teletekst
Na spletu www.avermedia.com
Prodaja EC d.o.o., (01) 434 15 40

AVER TV STUDIO

22.440 SIT, AVerMedia

Slika pri kartici je čisto zadovoljiva, seveda boljša v oknu kot v celozaslonskem načinu. Zvok je tokrat stereo, vmesnik malce zmeden, krmilnik pa odličen, a potreben privajanja. Seveda je omogočeno zajemanje slike in videa z isto programsko opremo kot pri GO+FM. Najbolj zanimiva in zabavna funkcija pa je t.i. timeshifting, kar pomeni, da lahko TV sliko previjate naprej in nazaj.

Ne manjka niti radijska funkcija, pri kateri stereo pride bolj do izraza. Iskanje radijskih in TV postaj je samodejno, je pa žal samodejno tudi shranjevanje le-teh, kar je včasih moteče. Najlepše pri vsej zadevi pa je, da AVerMediine kartice delujejo z vsemi različicami *Windows*, vključno z *Windows XP* in sta prav tako edini kartici, ki imata s strani *Microsofta* certificirane gonilnike.

Kot ste verjetno že ugotovili, gre za odlično kartico, ki ima vse, kar bi od TV tunerja pričakovali. Edino vprašanje je, če dodatki glede na cenejšo AverMediino kartico dejansko upravičijo kar pet tisočakov višjo ceno.

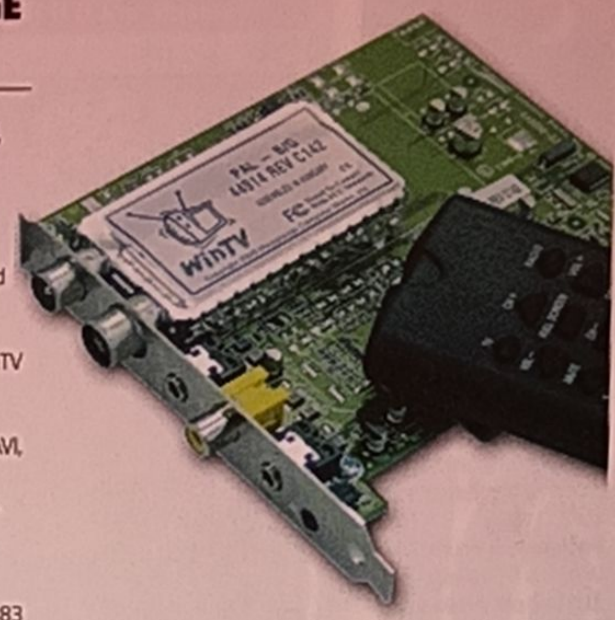
↗ Lepa slika, timeshift, odlični gonilniki, cena
↙ Ne najbolj prijazen vmesnik

»Ne nadomesti TV-ja, ampak če že morate, je ta prava izbira.«

82%

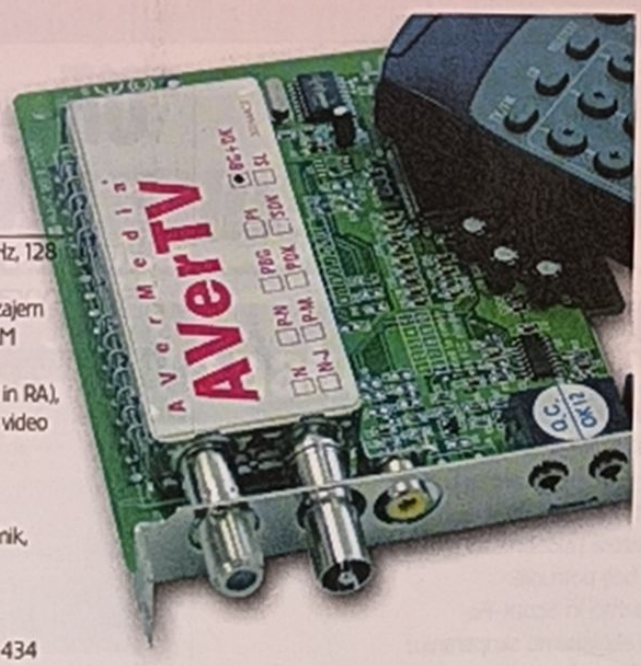
→HAUPPAUGE! WINTV-USB

Potrebuje 166 MHz procesor, prosto vodilo USB, zvočno kartico
Želi kar koli več
Priklop USB
Priključki anteski (TV in RA), avdio izhod
Programska oprema WinTV 32, WinTV 2000, WinTV SnapShot, program za zajemanje videa v format AVI, NetMeeting
Dodatno teletekst
Na spletu www.hauppauge.com
Prodaja Anni d.o.o., (01) 583 99 99



→HAUPPAUGE ! WINTV PRIMIO FM

Potrebuje 166 MHz procesor, prosto vodilo PCI, zvočno kartico
Želi kar koli več
Priklop PCI
Priključki anteski (TV in RA), avdio vhod/izhod, vhod S-video, kompozitni video vhod
Programska oprema WinTV 32, WinTV 2000, WinTV SnapShot, program za zajemanje videa v format AVI, NetMeeting
Dodatno daljinski krmilnik, teletekst
Na spletu www.hauppauge.com
Prodaja Anni d.o.o., (01) 583 99 99



→AVER TV GO+FM

Potrebuje PIII 450 MHz, 128 Mb RAM
Želi PIII 800 MHz (za zajem videa), vsaj 256 Mb RAM
Priklop PCI
Priključki anteski (TV in RA), avdio izhod, kompozitni video vhod
Programska oprema Intervideo WinDVR
Dodatno daljinski krmilnik, teletekst
Na spletu www.avermedia.com
Prodaja EC d.o.o., (01) 434 15 40

→PIXELVIEW PLAYTV USB PRO

Potrebuje 200 MHz procesor, prosto vodilo USB, 128 Mb RAM
Želi kar koli več, vsaj 256 Mb RAM za zajem videa
Priklop USB
Priključki anteski (TV in RA), avdio izhod
Programska oprema lastna programska oprema za predvajanje in snemanje, NetMeeting
Dodatno daljinski krmilnik, teletekst, sobna antena
Na spletu www.prolink.com.tw
Prodaja Chip d.o.o., (03) 7121200

HAUPPAUGE! WINTV-USB

32.400 SIT, Hauppauge

Kartica je priročno skrita v škatlici, ki jo s kabli priklopimo na računalnik in potem dela. Žal pa je končni rezultat tiste sorte, ki človeku požene solze v oči. Slika je zadovoljiva, dokler ne vključite katerokoli drugo aplikacijo. Preklop nazaj da za rezultat več snega kot slike. Po ponovnem zagonu je slika spet lepa. Vmesnik je čuden, o daljinskem krmilniku pa lahko le sanjate. Če k temu dodamo mono zvok, je katastrofa popolna.

↗ Je zeleno-bel
↙ Vse ostalo, še posebej cena

„Lična škatlica, vendar kvaliteta na psu.“

34%

HAUPPAUGE! WINTV PRIMIO FM

25.800 SIT, Hauppauge

Namestitev ni najbolj rožnata, WinXP gonilniki pa niso niti priloženi. K temu modelu Hauppauge prilaga še daljinski krmilnik, ki pa izgleda tako, kot deluje. Bolj ne, kot ja. Slika? Bolj uborna in precej zasnežena. V oknu je v bistvu čisto gledljiva, je pa v celozaslonskem načinu za zjokat. Predogled kanalov je sicer simpatična možnost, šumenje, se opravičujem – zvok, pa je tokrat v stereu, kar je konec koncev tudi prednost.

↗ Daljinski krmilnik
↙ Vse – zvok, slika, namestitev, vmesnik

„Za to ceno želimo kaj bolj tunerju podobnega.“

48%

AVER TV GO+FM

17.040 SIT, AVerMedia

Ta PCI kartica se namesti brez težav in dobro deluje. Slika je čista v oknu, malce manj v celozaslonskem načinu. Vmesnik ni najboljši, a prekosi *WinTV* za kilometer. Daljinski krmilnik je odličen, žal pa je zvok tokrat le mono. Velik plus je, da je kartici priložen *WinDVR*, kakovosten program za zajemanje videa. Če postavimo na eno stran tehtnice vse, kar kartica ponuja, na drugo pa ceno, je hitro jasno, da gre za kvaliteten izdelek, po katerem se splača vreči oči.

↗ Slika, daljinski krmilnik, priložen program,
↙ Mono zvok, neprijazen teletekst

„Ugoden nakup, dobra kakovost.“

76%

PIXELVIEW PLAYTV USB PRO

21.990 SIT, Prolink Microsystems

Kot večino dosedanjih Prolinkovih kartic, lahko tudi njihov TV tuner uvrstimo v zlato sredino. Slika je v oknu izjemno lepa, celozaslonski način pa spet ne daje tako krasnih rezultatov. Najprijetneje preseneti vmesnik, ki je intuitiven in enostaven za uporabo. Iskanje TV in radijskih kanalov je samodejno, medtem ko daljinski krmilnik ni tako moderne sorte, a je čisto uporaben. Kartica zajema tudi video, ponuja sobno antenico in je kot zunanji tuner vreden teh dvajsetih tisočakov.

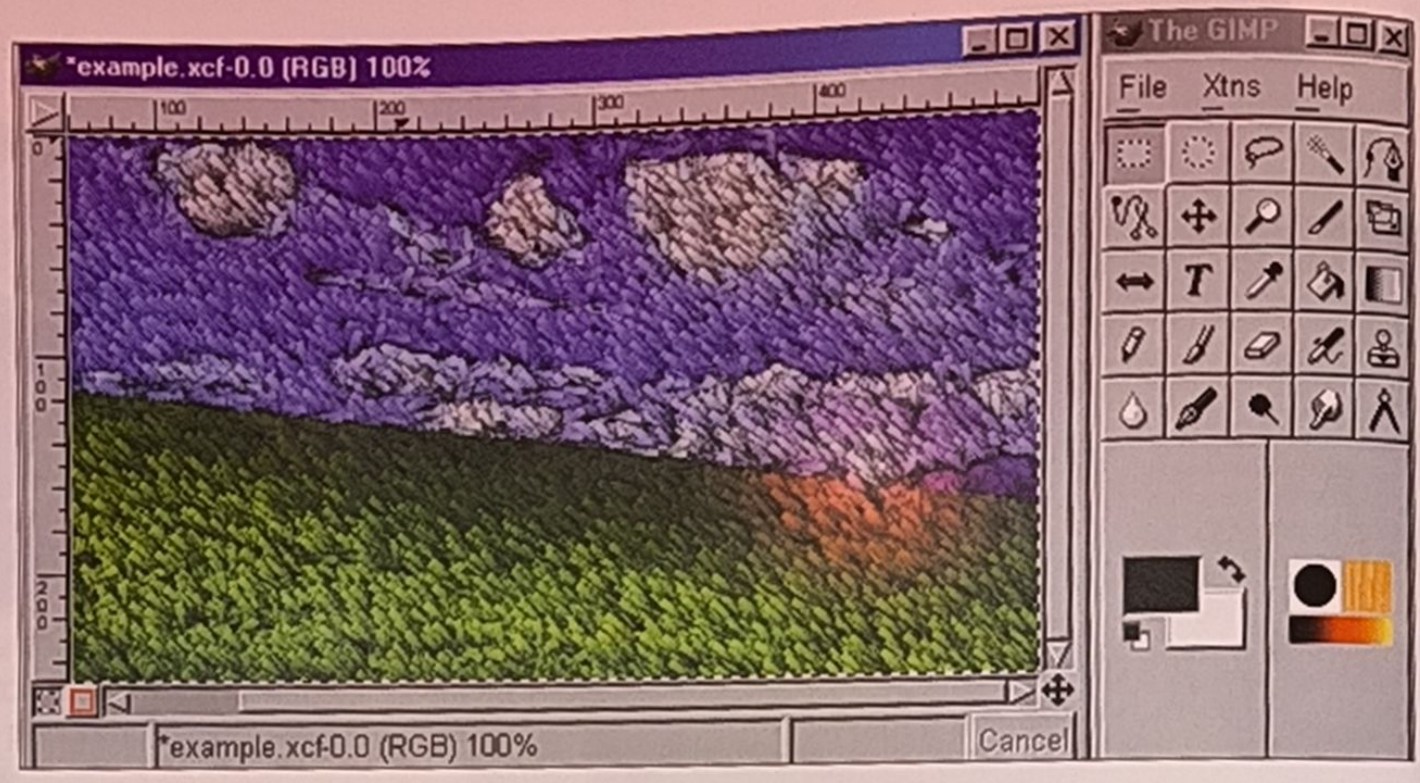
↗ Slika, odličen vmesnik, gumbek za zajem
↙ Malce žgečkljivi gonilniki za *WinXP*

„Srebrno-črna kombinacija je očitno tista, ki deluje.“

81%

→Podrobnosti

Značilnosti Kopica risarskih orodij, polna podpora kanalom alpha, plasti in kanali, večkratni preklic/ponovitev, mogočen urejevalnik gradientov in orodje za mešanje, nalaganje in shranjevanje animacij, orodja za transformacijo, več kot 100 vtičev
Potrebuje Pentium, 32 Mb, Windows 95 ali višji
Želi Več pomnilnika kot imate, bolje je
Na spletu www.gimp.org



THE GIMP

Brezplačen Odprta koda (Open source)

Je lahko profesionalno programje za obdelavo slik res brezplačno? Naj vstopi *The GIMP!*

V vsakem človeku (da, celo v Boštjanu) se skriva umetniški talent in tam zunaj se nahaja kopica programov za obdelovanje slik. Veliki igralci, kot sta *Photoshop* in *Paint Shop Pro*, poskrbijo za kopico uporabnih značilnosti, vendar morate za vse to plačati precejšnjo ceno in v primeru *PhotoShopa* je ta res velikanska. Na srečo za vse nas navadne smrtnike obstaja brezplačna rešitev, ki prihaja v obliki programa *The GIMP*.

The GIMP je dobro uveljavljen grafični paket, ki je v slogu večine programov odprte kode svojo pot pričel na Linuxu, nakar so ga prevedli za Windows. Zadeva tudi v tem okolju ostaja brezplačna in da bi vam prihranili trud z nalaganjem, smo ga posneli na tokratni disk.

Škrip, klik

Program je takoj dostopen in vsakdo, ki je že uporabljal grafični program, bo zadevo razumel v nekaj minutah. Orodja in značilnosti so postavljeni tako intuitivno, da tudi novinci ne bodo imeli večjih težav. Glede na to da gre za »port« v Windows, ni opaziti nobenih težav, razen nekoliko trhlega menijskega sistema.

Kot bi pričakovali, vsebuje *GIMP* vse osnovne značilnosti profesionalnih aplikacij. Zato pa moramo priznati, da je popustil pri bonbončkih, ki vam pri težkokategornikih prihranijo čas. V zadnjih letih je recimo zelo popularna hitra obdelava slik za internet, vendar teh značilnosti od *GIMP-a* ne pričakujte.

Plasti so vitalni del vsakega grafičnega programa. Tako lahko sestavite sliko iz več plasti, kot bi ustvarjali sliko na več listih prozornega filma. S to tehniko lahko skrijete, zamenjate ali dodate učinke na točno določen del slike, ne da bi to vplivalo na ostale dele. Obenem lahko znotraj plasti narišete poti, ki vsebujejo učinke.

To so zelo mogočne značilnosti, ki so pomembne za obdelavo digitalnih slik in tudi *GIMP* jih ima. Zato pa *Photoshop* vsebuje dodatne profesionalne značilnosti – možnosti, kot so slogi plasti, žal *The GIMP* ne obvlada in čeprav lahko dosežete podobne rezultate, se boste morali zanje malce bolj potruditi.

Druge značilnosti, kot so vtiči in Script-Fu (podobno *Photoshopovemu* akcijskemu skriptiranju) vam bodo v pomoč pri obdelavi najbolj priljubljenih učinkov. Tako lahko na primer snamete skripto za izdelavo črno-belega besedila, jo izberete v meniju in že se rezultat prikaže na zaslonu – ne pa da se neprestano ukvarjate z enimi in istimi zadevami. Ustvarjanje lastnih skript je malce bolj zapleteno kot pri *Photoshopu*, vendar boste dolgoročno prihranili veliko časa.

Piknik

The GIMP sicer ni najboljši grafični paket na svetu, vendar je idealen za občasnega uporabnika. Čeprav ni tako popoln in zaokrožen kot vodilni programi, pa ima veliko značilnosti, ki jih potrebujete pri vsakdanjem delu. Vsakdo, ki se komaj začenja ukvarjati z obdelavo slik ali pa tu in tam obdelati nekaj slik, gotovo ne želi zapraviti premoženja za paket kot je *Photoshop*. Odličen uvod v svet digitalne umetnosti, ob začetku uporabe katerega vam bodo v pomoč naši nasveti v tej številki. **PCF**

PCFOcena

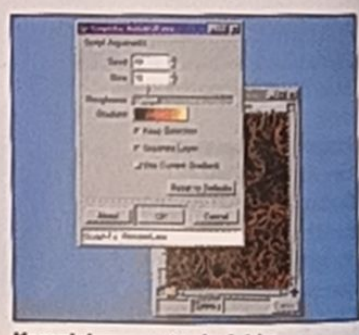
↗ Brezplačen, kopica značilnosti, kosa se z najboljšimi
↙ Žal ni bolj naprednih modulov

»*Photoshop* bo še vedno ostal prva izbira profesionalcev, vendar je *Gimp* mogočen tekmec, saj je brezplačen.«

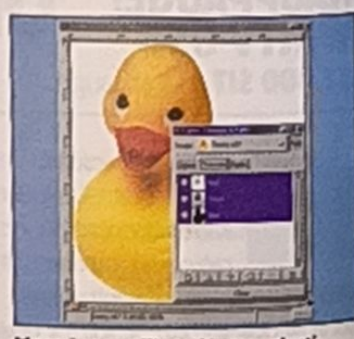
80%

Umetnost z GIMP

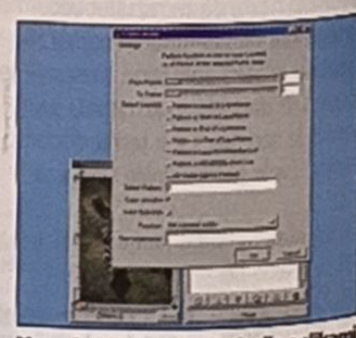
Prihranite premoženje in vse to opravite zastonj.



Kompleksne postopke lahko posnamete kot skripte in jih ponovno uporabite s klikom na gumb miške.



Mogočne značilnosti kot so plasti, kanali in poti pospešijo obdelavo slik.



Vse od običajne manipulacije s slikami do urejanja videov boste izvedli brez večjega truda.

Kupujete računalniško opremo?

Najboljša slovenska računalniška podjetja smo združili v eno! Ponudbo večine računalniških podjetij sedaj dobite na enem mestu.

080 15 16

Ponudbe računalniških podjetij na enem mestu.

www.racunalniske-novice.com

Vaša odločitev o nakupu bo lažja! Vaš klic ali klik je brezplačen!

Nevronik&Company d.o.o., Šemova 25, Ljubljana

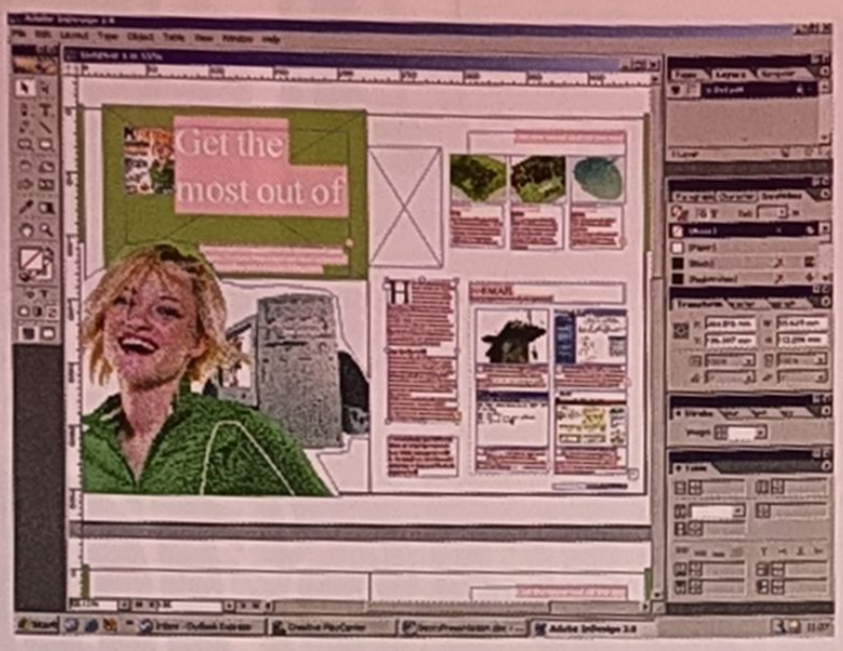
Florjančič tisk

TÜV ISO 9001

Reg. št.: 120100 12779 TMS
za grafično - studijsko pripravo,
tisk in dovršitev tiskovin

PREDSTAVNIŠTVO LJUBLJANA
1000 Ljubljana, Koseška c. 8
tel.: +386 (0)1 58 19 253
fax: +386 (0)1 58 19 221

2204 Miklavž, Nad izviri 28
tel.: +386 (0)2 62 96 880
fax: +386 (0)2 62 96 887
e-mail: info@florjancic-tisk.si
http://www.florjancic-tisk.si/



INDESIGN 2.0

230.000 SIT Adobe

Prej ali slej bodo cene pričele padati, pa četudi so tovrstni programi namenjeni predvsem podjetjem. Zares šokantno pa je, da *QuarkXPress*, program za namizno založništvo, katerega monopol želi spodnesti Adobov *InDesign*, stane kar dvakrat več kot slednja aplikacija.

Prav nižja cena je nekako očiten razlog za nakup tega profesionalnega založniškega programa nad dejansko industrijskim standardom. In še nekaj – kar koli lahko postorite s *Quarkom*, lahko izvedete tudi z *InDesign*. Osnovne operacije na nivoju objekta/okvirja in besedila/grafike so pravzaprav iste, meniji pa so tako podobni, da se bodo vsi veterani *Quarka* hitro znašli v Adobovem izdelku. Lahko celo uvažate *Quarkove* dokumente, čeprav InDesign ni tako dober, da bi znal dokumente tudi shranjevati v tem formatu.

Vendar pa se čuti pomanjkanje *Quarkove* magije. Po začetnih težavah *Quark* hitro postane intuitiven, zato pa natlačen zaslonski vmesnik in nekatere čudaškosti naredijo *InDesign* precej bolj srhljiv za deviškega oblikovalca.

Zato pa ima InDesign lepo elegantno lastnost: združljivost z Adobovo paleto izdelkov. *Photoshopove* datoteke PSD boste lahko povsem brezšivno uporabljali, dokumente lahko pretvarjate v PDF ali e-knjige, orodne vrstice pa so povsem enakovredne konkurentom. Program se lahko pohvali s kopico značilnosti, kot so učinki prosojnosti in izvozom za tisk, splet in dlančnike. Tudi *Wordove* dokumente zna uporabljati veliko bolje – in ohrani oblikovanje – kot *Quark*.

Kljub nižji ceni se *InDesign* zaenkrat še ne bo približal industrijski kroni programov za namizno založništvo, vendar je nedvomno smotrna odločitev za navdušene domače uporabnike.

Alec Meer

→Podrobnosti

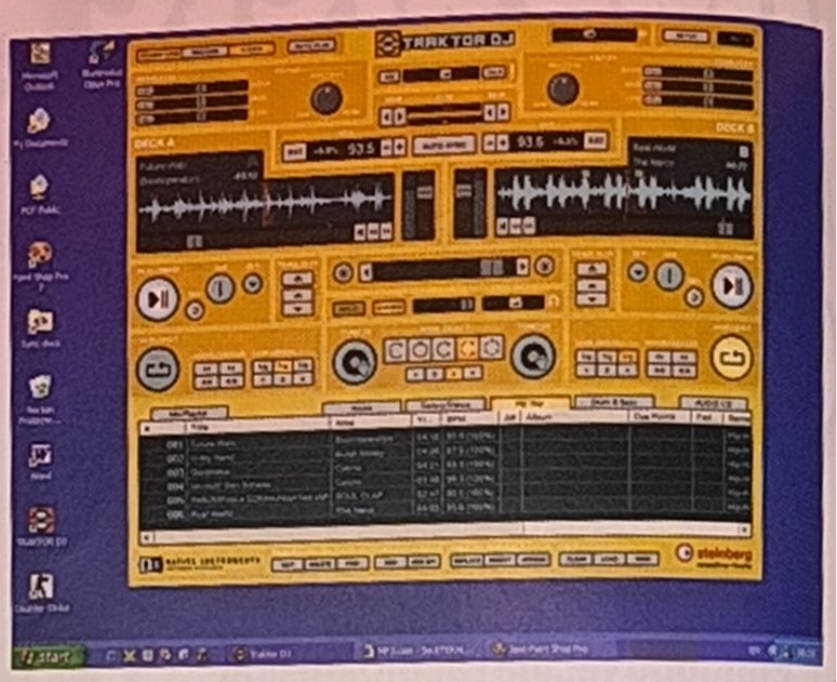
Nadgradnje s popustom brezplačna za lastnike *InDesign 1.5.2*, popust za uporabnike *PageMakerja* in *Quarka*
Drugi podprti formati XML, SVG, PDF, XMP, Quark, Photoshop, Illustrator, PageMaker
Tiskanje v Postscriptu Neposredno podprto
Učinki prosojnosti Drop shadows, feathering flatteners
Potrebuje PII, 128 Mb, zaslon z ločljivosti 1024 x 768
Želi PIII-500, 256 Mb
Na spletu www.adobe.com

PCFOcena

↗Cenejši od *Quarka*, združljivost z Adobom
↙Ni intuitiven, grd

»Močan profesionalen paket za namizno založništvo, ki je vreden svoje cene, če si ne morete privoščiti *Quarka*.«

87%



TRAKTOR DJ

10.000 SIT Steinberg

Ne glede na napredek tehnologije, za mešanje glasbe nove pogruntavščine še dolgo ne bodo zamenjale vinilnih plošč, vsaj kar zadeva popularno „scratchanje". Sami mediji res niso tako udobni za prenašanje, kot so minidiski, CD-ji ali format MP3, tehtajo več in še hitro se fizično uničijo, a v tem trenutku nič ne more zamenjati občutka, ki ga dajejo.

Vseeno pa so programi, kot je Steinbergov Traktor DJ simpatične zadevice. Prav tako je simpatičen enostaven način proizvajanja profesionalno zvenečih skladbic. Vse, kar potrebujete, je nekaj skladb v formatu MP3 in že ste na konju. Večina gumbov in menijev je logičnih, pa še pomoč za vsak gumb je na voljo, ko zapeljete kazalec nanj. Izlet po priročnik pa bo le potreben, če se boste želeli ubadati z bolj zapletenimi funkcijami, ki jih program ponuja, kot so usmerjanje zvoka v različne zvočnike in dodajanje posebnih učinkov. Vmesnik bo v določenih trenutkih zmedel še takega poznavalca. Z malce vaje pa boste zagotovo uspeli sestaviti kar nekaj skladbic, ki bodo dobro sprejete na divji petkovi zabavi.

Kljub vsej strokovnosti pa *Traktor DJ* trpi za boleznijo vseh MP3 mešalnikov – ustvarjene skladbe preprosto zvenijo preveč klinično in umetno. Prav tako je nemogoče „zascratchati" digitalno datoteko tako, da bi dobili enak zvok, kot če bi isto zadevo izvedli s starim dobrim okroglim kosom vinila. *Traktor* bo zadovoljil marsikaterega nedeljskega DJ-ja, ki nikoli ni imel priložnosti, da bi se poigral s pravo stvarjo ali tistega, ki si želi preskok z *eJaya*. Ko pa boste enkrat isto zadevo preizkusili s pravo črno plastiko, pa vas rumeni, rdeči in modri vmesniki preprosto ne bodo več navdušili.

Mike Abolins

→Podrobnosti

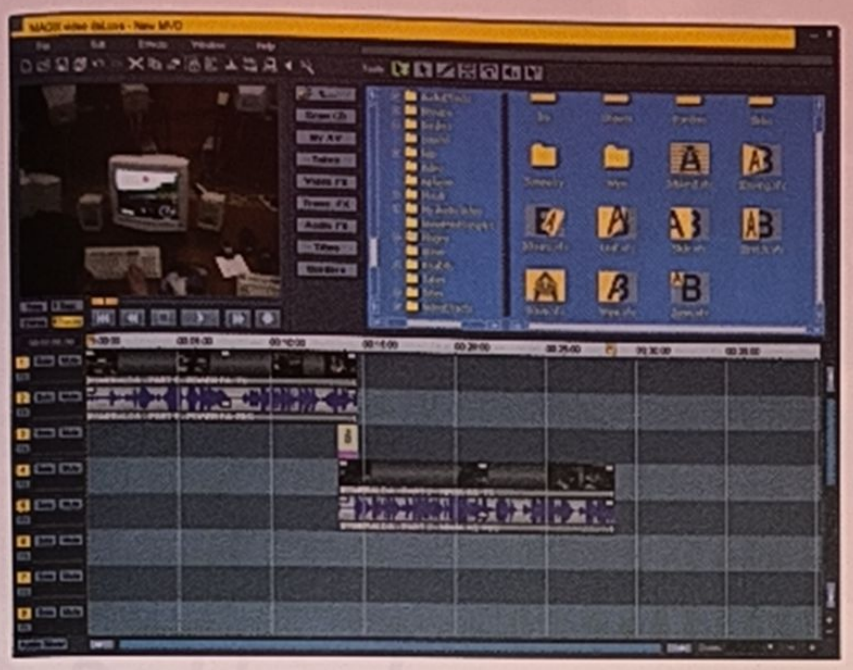
Ponuja Združljiv s formati MP3, WAV in avdio CD, popolnoma avtomatizirano prilagajanje tempa in ritma, s tempom sinhronizirane zvočne zanke, 20 prednastavljenih „scratcher", podpora mikrofonom, snemanje končne skladbe
Potrebuje PII 366, 64Mb, z Windows združljivo zvočno kartico
Želi PIII 500, 128Mb, 16-bitno večkanalno zvočno kartico, AGP 3D kartico
Na spletu www.steinberguk.com

PCFOcena

↗Z *eJayem* pomete za malo malico
↙Klinično zveneče skladbe, zanič „scratchi"

"Ne bo zamenjal vinila, a trenutno ne morete dobiti boljšega programa za PC za ta denar."

87%



VIDEO DELUXE

10.000 SIT Magix

Video DeLuxe je še en Magixov program, ki orodja profesionalcev predstavi v prijazni luči. Po vrsti programov namenjenih izdelavi glasbe, tokrat predstavljajo program, namenjen digitalni montaži video posnetkov.

Vaše video posnetke je najprej potrebno vnesti v program. Poleg podpore vsem standardnim formatom, lahko video posnetke v program prenesemo z naše analogne kamere, videorekorderja (s TV kartico), digitalne kamere ali računalniške kamere, priključene na USB.

Vsi, ki ste v preteklosti že uporabljali katerega od Magixovih programov, se boste v *Video DeLuxu* hitro znašli, saj delo poteka po znanem sistemu lepljenja trakov. Odlomkom odrežemo odvečne dele, jih postavimo v pravi vrstni red in zabava se lahko prične. Naše posnetke lahko »bombardiramo« s kopico različnih učinkov, od klasičnih »fade in« in »fade out«, do bolj kompleksnih menjav odlomkov, spreminjanja barv, igranja z lečo (učinek fish-eye), dodajanja učinkov na zeleno ozadje ipd. Z dovolj močnim računalnikom si lahko vse dodane učinke ogledamo in tudi spreminjamo v realnem času. Množica učinkov, ki nam sprva zagotavlja ure in ure zabave sicer kmalu postane premajhna, ampak s tem se je pač potrebno sprijazniti, saj gre za program, namenjen amaterskim video umetnikom.

Avdiofili se boste razveselili tudi zvočnega dela programa, saj poleg enostavnih učinkov, kot je izničenje šuma kamere, omogoča tudi dodajanje glasbene podlage in končno obdelavo vseh zvokov s pomočjo mešalne mize.

Video DeLuxe ne bo zadovoljil zahtevnih uporabnikov, ki bodo še vedno posegali po *Adobe Premiere*, je pa s svojo nekaj desetkrat nižjo ceno kot nalašč za vse, ki bi iz domače video kamere radi iztisnili kaj več.

Primož Sečnik

→Podrobnosti

Uporablja Bitne slike (BMP, GIF, JPG ...), filme (AVI, MOV, MPEG ...)
Izdeluje AVI, MPEG, MOV, RM, WMV
Potrebuje PII-266, 64 Mb RAM
Želi PIII-450, 128 Mb RAM
Na spletu www.magix.de
Prodaja VideoToP, (02) 330 330 0

PCFOCena

↗ Enostaven in preizkušen Magixov sistem sestavljanja trakov
↙ Preveč preprost za zahtevne uporabnike, počasen

„Orodje, s katerim si boste z nekaj potezami popestrili domače filme." **87%**

PCplus

PCplus počitnice
Vse, ki bodo izpolnili vprašalnik, priložen k PCPlus računalnikom, čaka brezplačno 2x enotedenski oddih na hrvaški obali. Za več informacij obiščite... www.pcplus.si

Računalniki in prenosniki

m@gic
AMD Athlon XP 1800+
pomnilnik 256 MB DDR PC2100
osn. plošča Asus A7A266-E
trdi disk 60 GB ATA-133
DVD/CD-RW pogon
Asus V8170 Geforce4 64 MB TV-out
AC97 zvok na osn. plošči
SLO tipkovnica,optična miš
239.900,-

g@mer
AMD Athlon 1333 MHz
pomnilnik 128 MB DDR PC2100
osn. plošča Asus A7V266-M
trdi disk 40 GB
DVD pogon
Geforce2 MX400 64 MB TV-out
AC97 zvok na osn. plošči
SLO tipkovnica, miš
169.900,-

e-m@chine
Intel® Pentium® 4 1.6 GHz
pomnilnik 128 MB DDR PC2100
osn. plošča Asus P4S333-VM
trdi disk 40 GB
DVD pogon
do 64 MB integrirana grafika
AC97 zvok na osn. plošči
SLO tipkovnica, miš
169.900,-

Platinum C13D
Intel® Celeron® 4 1.3 Ghz
pomnilnik 128 MB SDRAM
trdi disk 20 GB
14" 1024x768 TFT ekran
DVD pogon
modem, LAN, Firewire
3 x USB, SP-DIF izhod, TV-out,
Smart slot, mp3 predvajalnik
369.900,-

Platinum P1D
Intel® Pentium® III 1000 MHz
pomnilnik 256 MB SDRAM
trdi disk 20 GB
14" 1024x768 TFT ekran
DVD pogon
modem, LAN, Firewire
3 x USB, SP-DIF izhod, TV-out,
Smart slot, mp3 predvajalnik
399.900,-

Intel, Celeron, Pentium so blagovne znamke podjetja Intel Corp. Vse pravice pridržane. Cene so z DDV. Acord-92 d.o.o., Stegne 13, 1000 Ljubljana. Pridržujemo si pravico do spremembe cen in konfiguracij.

www.pcplus.si

BIG BANG
Koper: 05/630-65-00
Kranj: 04/202-66-80
Ljubljana: 01/587-35-73
Maribor: 02/320-39-36
MENTIS
Dravograd: 02/872-16-16
Maribor: 02/228-17-20
Sl. Bistrica: 02/843-08-30
Velenje: 03/897-68-50

POWERPLUS
Celje: 03/428-28-30
Ljubljana: 01/511-27-27
Maribor: 02/252-60-06
e-trgovina: +
www.powerplus.si
BIRO HIŠA
Ljubljana: 01/540-10-93

BOF - Building Of Fun
Ljubljana: 01/560-41-59
Maribor: 02/330-42-03
COMING
Trgovine in franšize
MEDIA SVET
Ljubljana: 01/560-41-59
Maribor: 02/330-42-03

WINAMP3 BETA 3

Nullsoft www.winamp.com

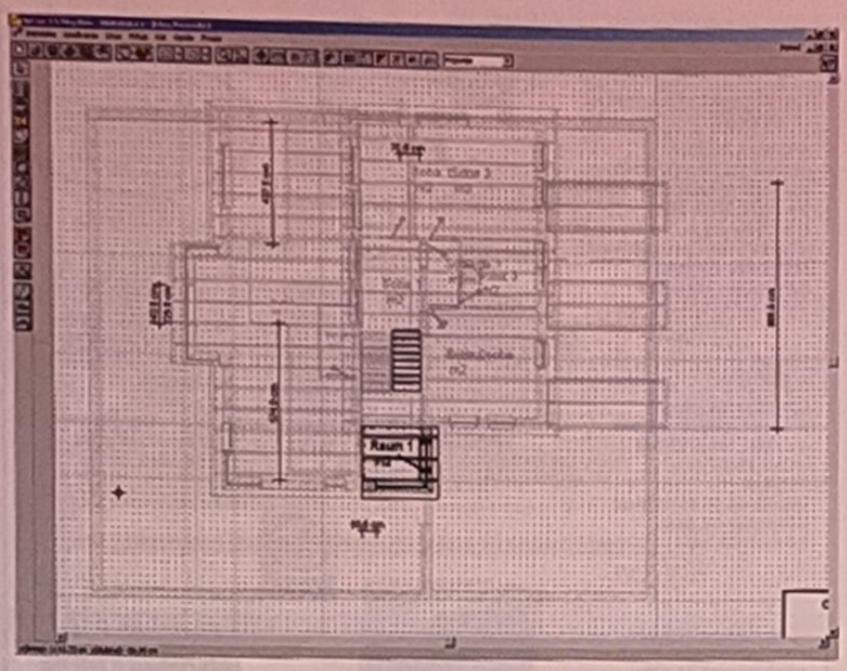
Winamp je eden najbolj priljubljenih predvajalnikov datotek MP3, saj gre za majhen in nezahteven programček s celim kupom dodatnih funkcij, ki svoje delo opravlja več kot odlično. Po celi kopici različic 2.xx pa si lahko končno ogledamo razvojno različico *Winampa* nove generacije.

In kaj je tako revolucionarnega? Prva stvar, ki pritegne pozornost, je nova vrstica z orodji in možnostmi, ki se sedaj ne skriva več na levi strani programskega okenca. Prav tako lahko sedaj vsa okna povečujete po lastnih željah in niste več vezani le na standardno in dvojno velikost okna. Med nove možnosti spadajo tudi (pogrešana) možnost shranjevanja seznamov predvajanja, medijska knjižnica, podpora predvajanju videa in cel kup novih vizualizacijskih dodatkov.

Najbolj zanimiva možnost pa je poslušanje programov radijskih oddaj, ki oddajajo preko interneta. Priključevanje na posamične postaje je hitro in predvajanje poteka brez zatikanj. Gre torej za resnično izboljšano različico programa, ki seveda še potrebuje dodelavo. Sicer pa gre za razvojno beta različico, zato so občasna pokašljevanja pričakovana. **PCF**

↗ Podpora vsem zvočnim formatom,
↙ Težave s predvajanjem v načinu mono

„Winamp še vedno ne namerava predati žezla tekmecem." **92%**



ARCON 3.5

15.000 SIT ArCon

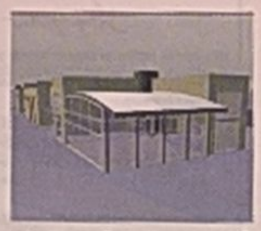
Še en program, ki sebi v prid navaja dejstvo, da za obvladanje metanja objektov v tloris in preverjanje končnega izgleda vašega bodočega domovanja ne potrebujete predznanja iz družine programov za računalniško podprto oblikovanje.

S programom se lahko na precej preprost način prepričate, da izdelava načrta za bivališče ne bi smela biti problem, do želenega rezultata pa boste prišli v nekaj korakih. Pričnete s preprostim risanjem tlorisa oziroma zidov, ki bodo obdajali vaš koncept popolne bivalne površine. Knjižnica, ki jo program obsega, ima dovolj tipov raznih odprtin, ki pridejo na vrsto v naslednji stopnji izdelave. Nastavljivih možnosti je veliko, uporabniku prijazen vmesnik pa dovolj samoumeven. Kasneje lahko po potrebi dodajate nivoje zgradbe in opremljate načrt s kotami in opisi prostorov. No, od tu naprej se zadeva rahlo zakomplicira, saj v programu spet ni tako preprosto postaviti strehe nad glavo. Je pa zato precej preprosto urejati zunanje površine in notranjost polepiti s tapetami ali parketom, pri čemer uporabljamo vnaprej določene materiale v knjižnici.

Program dovoli 3D poglede notranjosti ali zunanjosti, kjer si lahko ogledate vse tiste ornare in lončnice v akciji (v knjižnici se jih nahaja okrog tisoč). Za konec vam program ponudi tudi dovolj sposobno orodje za upodabljanje, ki bo vaše mojstrovine, čeprav izdelane na hitro, prikazal v lepši luči.

Namenjen seveda domači rabi, *ArCon* več kot zadovoljuje potrebo po ustvarjanju lastnih načrtov hiš ali preverjanju stanja vašega lastnega domovanja, če ga preuredite na rahlo drugačen način. V priloženem zajetnem priročniku lahko najdete tudi odgovor na marsikateri problemček, ob katerem se pri uporabi programa rešitev ne bo zasvetlikala v nekaj klikih po menijih. V vsakem primeru *ArCon* upravičil svoj namen.

Tomaž Kotnik



→Podrobnosti

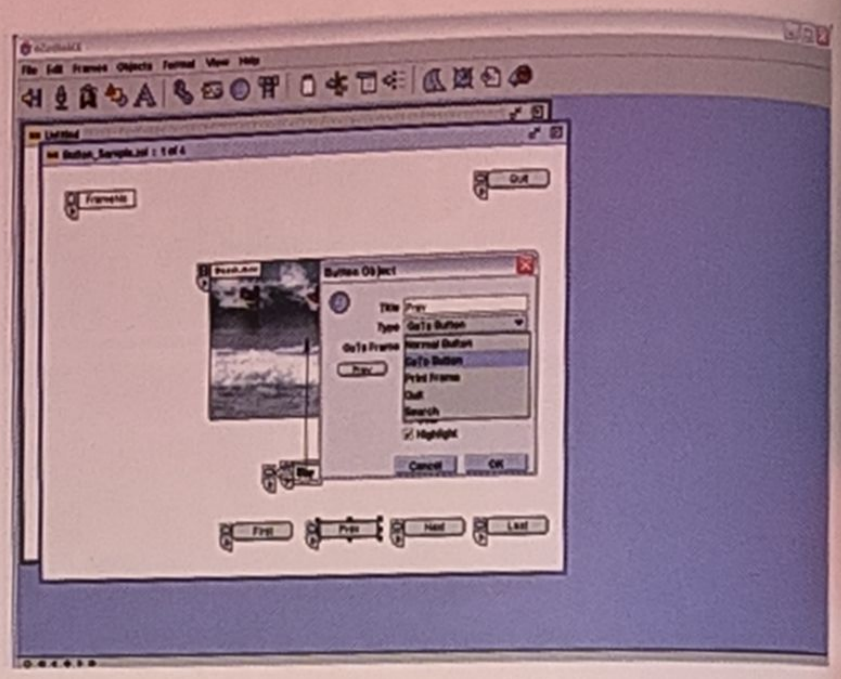
Izvozni format .acp
Potrebuje 100MHz, 16MB RAM, SVGA
Želi 300MHz, 64MB RAM, 3D kartica
Na spletu www.mb-software.de,
Prodaja VideoToP d.o.o., tel. (02) 330 330 0

PCFOcena

↗Cena, velika knjižnica in orodja za izdelavo načrtov
↙Ne podpira izvoza v druge formate

"Ni brez pomanjkljivosti, a zadovolji uporabnika z obilico možnosti."

80%



EZEDIA MX 3.0

239 USD (57.000 SIT), eZedia

Časi se spreminjajo. Pred petimi leti so se predavanja v šoli ali predstavitve raziskovalnih naloge odvijale okoli grafoskopa in ročno popisanih prosojnic. Potem so prišli računalniški projektorji in z njimi *PowerPoint* in dinamične strani. Nekateri pa tudi s tem niso zadovoljni in posegajo po kompleksnejših programih, kot sta *Macromedia Director* ali *eZedia MX 3.0*.

eZedia MX 3.0, ki jo najdemo v različici za PC in Mac in je (zanimivo) v celoti spisana v *Javi*, nam ne ponuja le preproste menjave strani, pač pa izdelavo popolnoma interaktivnega okolja, ki ne vsebuje le dinamičnih elementov, kot so gibljivo besedilo, slike in filmi, pač pa omogoča tudi uporabo interaktivnih elementov (gumbi, polja ...). V programih, kot je *Macromedijin Director*, moramo interaktivne vložke največkrat skriptirati v vgrajenem skriptnem jeziku, *eZedia MX* pa se temu elegantno izogne z gradnjo elementov, ki jim določimo različne funkcije in jih med seboj povežemo z dogodkovnimi črtami. Tako na primer z nekaj kliki določimo, da se ob prehodu določenega gumba, v levem zgornjem kotu predstavitve začne predvajati kratek film.

Lastnost, ki bo PC uporabnike pri eZedii verjetno najbolj motila, je prav njena navezanost na Macovsko okolje in na tehnologijo QuickTime. Nekaj težav ima tudi eZediin predvajalnik, predvsem kar zadeva prehode in predvajanje več večpredstavnostnih (zvočnih) elementov hkrati, kar je moteče, hkrati pa se mu z razporeditvijo elementov lahko ognemo.

eZedia MX 3.0 je pravi pripomoček za izdelavo profesionalne predstavitve, ki pa bo le redko prišel v roke dijakom in študentom, ki bodo vztrajali pri cenejšem *PowerPointu*. Program je torej namenjen zahtevnejšim uporabnikom, ki nimajo dovolj časa, da bi se ukvarjali z *Macromedia Directorjem*. Različico 2 dobite v celoti na našem majskem disku in če se odločate za nakup, se splača nadgraditi z nje.

Primož Sečnik

→Podrobnosti

Uporablja Bitne slike, vektorske slike, filme, zvočne datoteke
Izdeluje Večpredstanostne predstavitve, interaktivna okolja
Potrebuje PII 233, 128 Mb RAM
Želi PIII 450, 128 Mb RAM
Splet www.ezedia.com

PCFOcena

↗Enostavna uporaba elementov brez zapletenih skript
↙Precej drag, težave s predvajanjem več elementov hkrati

„S kopico možnosti ga lahko priporočamo vsem, ki jih *PowerPoint* omejuje."

88%

1 Problem !

amis.net MEDINET

... Na Internetu je veliko virusov.
::: Okužbe preko elektronske pošte so zelo verjetne!

2 Mi imamo rešitev !!!

... Poslej boste prejemali le »zdravo« e-pošto.
::: Že za 500 sit mesečno dobite popolno antivirusno zaščito vaše pošte.

3 In kako deluje ?

- *Vašo e-pošto med potjo usmerimo skozi sistem za protivirusno zaščito,*
- *sistem poslej preverja tako Vašo prihajajočo kot tudi odhajajočo pošto,*
- *v primeru okuženega sporočila Vas o tem obvesti (običajno obveščamo naslovnika, pošiljatelja ter administratorja sistema),*
- *sistem se odlikuje z visoko stopnjo zanesljivosti, saj uporablja različne metode iskanja, ter se samodejno posodablja preko Interneta - iskalnik ima na voljo »dnevno sveže« podatke o novih virusih,*
- *z mesečnim najemom storitve zavarujete vse Vaše uporabnike e-pošte*

ZA VSE INFORMACIJE POKLIČITE NA BREZPLAČNO TEL. ŠTEVILKO

080/20-10

AMIS.NET SERVISI:

AMIS.TEL	AMIS.VPN	AMIS.MAIL	AMIS.INTERNET DOSTOP
AMIS.NEWS	AMIS.BSD	AMIS.POMOČ	AMIS.DOMAČA PISARNA
AMIS.CARD	AMIS.WIRELESS	AMIS.GAMES	AMIS.VARNA E-POŠTA
AMIS.CHAT	AMIS.POPOTNIK	AMIS.PORTAL	AMIS.KOLOKACIJA

AMIS.NET JE REGISTRIRANA BLAGOVNA ZNAMKA PODJETJA MEDINET D.O.O.
TRŽAŠKA 85 - 2000 MARIBOR SLOVENIJA

Odjemalci za internetni klepet

Klepetati ali ne klepetati ni več vprašanje. Vprašanje je le, katerega odjemalca uporabiti za klepet.

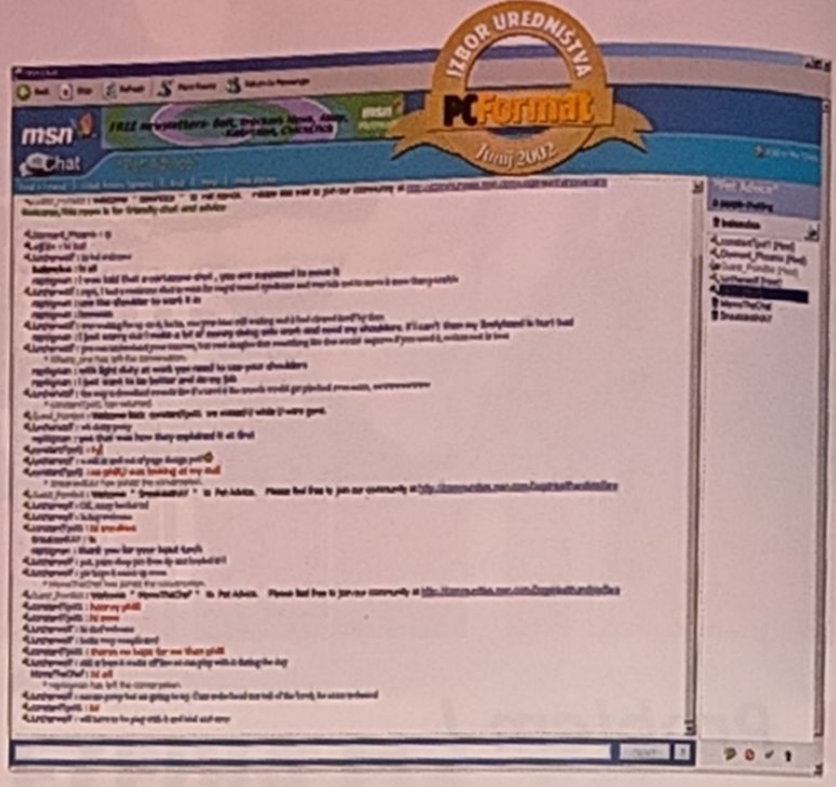
Klepetanje preko interneta seveda ni nova pogruntavščina. Finci, ta očitno hudo družbe potreben narod, so si že pred davnimi leti omislili IRC, ki je nekaj let kasneje postal naših študentov grob. Gre namreč za visoko zasvojljivo zadevo, ki marsikoga stala pregovorne glave, saj je spoznavanje novih ljudi vse preveč zabavno, da bi ga človek opustil v manj kot dvanajstih urah.

Na račun zelo očitne priljubljenosti internetnega klepeta, se je izjemno hitro pojavila tudi cela vrsta različnih odjemalcev za tovrstno početje, ki so sčasoma omogočali tudi pogovor v živo, torej avdio in video konference. In tako so se ti odjemalci razvili v različne smeri, ena od skupin tovrstnih programov pa so t.i. sporočilniki, modro poimenovani po možnosti izmenjave sporočil.

Za vas sem tokrat pod drobnogled vzela tri take sporočilnike, enega, ki je sestavni del Windows XP in dva, ki sta med uporabniki zelo priljubljena. Vsi trije odjemalci so zastonj.

MSN Messenger je prvi od testirane trojice in je nadomestil enega najbolj nadležnih programov za klepet in konference preko interneta, *NetMeeting*. Slednji je pa bil, kljub temu, da je bil kompliciran in neprijeten za uporabo, neverjetno priljubljen in zaradi tega tudi zasičen z uporabniki. Drugi odjemalec pred strelskim vodom, je bil *ICQ*, ki je na sceni že kar nekaj časa in ima zavidljivo število uporabnikov. Tretji, najmlajši, pa je *Yahoo Messenger*, ki se tudi poskuša preriniti v ospredje, če ne z drugim, pa s kopico integriranih funkcij.

Barbara Banovič



MSN MESSENGER

Integriran v WinXP Microsoft

Uporabniki *Windows XP* ga že poznate, ostali pa si dobro zapomnite to ime. Gre namreč za odjemalca, ki neverjetno dobro opravlja svojo nalogo in bo prepričal marsikaterega zakrnelega uporabnika drugih podobnih programov.

Če začnemo pri namestitvi – v *Windows XP* je seveda samodejna, uporabniki ostalih sistemov pa ne boste imeli težav s čarovnikom, kakršnih smo že vajeni. Prijava je skrajnje enostavna in zahteva samo izbiro prijavnega imena in elektronskega naslova, ki ga želite uporabljati. Ob tem si lahko ornislite lasten elektronski naslov z domeno msn.com. Družbo si lahko poiščete na različnih kanalih, kjer lahko klepetate s skupinami somišljenikov, prijatelje pa poiščete in dodajate na seznam prijateljev preko njihovega prijavnega elektronskega naslova.

Za zasebne pogovore se lahko odločate med tipkanjem, avdio, ali video konferenco. *Windows Messenger* je tudi edini od preizkušenih programov, ki omogoča polno dvosmeren pogovor (t.i. full-duplex), kar pomeni, da lahko s sogovornikom klepetate enako, kot bi to počeli preko telefona. Vzpostavljanje povezave za avdio in video konferenco je več kot enostavna, poskrbeti morate le za ustrezno opremo na vaši strani.

Program je strojno precej nezahteven, zato ga je mogoče zelo uspešno uporabljati tudi za komunikacijo med opravljanjem drugih stvari, in celo med igranjem iger. Na manj zmogljivih računalnikih z malo pomnilnika pa bo igranje preko interneta ali mreže *Messenger* seveda oviral.

Naslednik kompliciranega (in prezasičenega) NetMeetinga svoje delo opravlja več kot dobro in ne bi bilo pošteno, če ga ne bi uvrstili na svoj seznam programov, ki jih želite preizkusiti.

→Podrobnosti

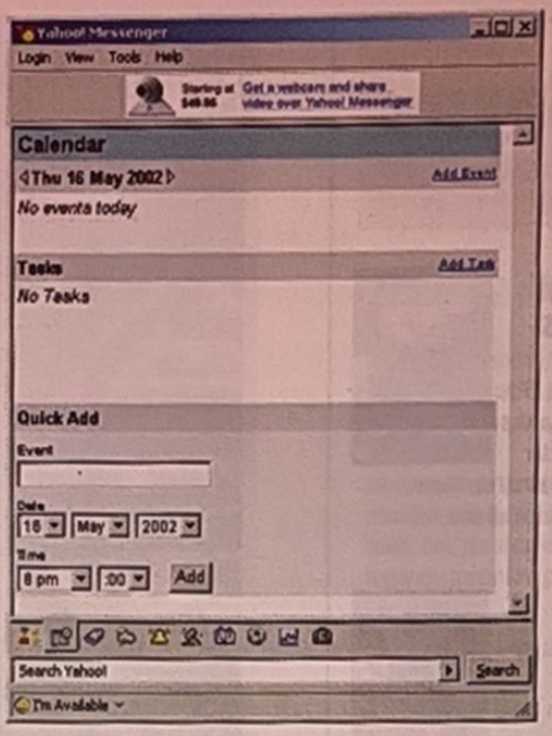
Ponuja Klepet na kanalih, zasebne pogovore, klepet v skupinah izven kanalov, avdio in video konference, aktiviranje funkcije za oddaljeno pomoč, deljenje datotek, skupno rabo aplikacij, samodejne opomnike, pošiljanje sporočil SMS, internetni telefon.
Potrebuje P II 233 MHz, 64 Mb RAM
Želi Vsaj 300 MHz procesor in 128 Mb RAM
Na spletu
messenger.msn.com

PCFOcena

↗ Enostaven, dvosmeren pogovor, slovenska različica
↙ Težave z mikrofonom, nova različica samo za *WinXP*

„Program, ki dela točno tisto, kar bi naj, brez odvečnih ali neuporabnih funkcij."

90%



ICQ 2002A BETA

Brezplačen ICQ

ICQ (beri: I seek you) je eden prvih resnično vsestranskih odjemalcev za internetni klepet in konference. Gre za nezahteven programček, ki se brez težav namesti in konfigurira. Ponuja cel kup možnosti, od navadnega klepeta, preko deljenja datotek in igranja nezahtevnih iger preko interneta, do avdio in video konferenc. Ker pa je konkurenca vse močnejša, *ICQ* v boju za uporabnike dodaja vedno nove možnosti, ki pa včasih ne pripomorejo k uporabnosti in stabilnosti programa.

Prva značilnost *ICQ-ja*, ki ga ločuje od prej opisanega *MSN Messengerja* je ta, da večino funkcij, ki jih omogoča, dosega z integracijo drugih programov. Tako boste za aktivacijo avdio ali video konference morali preko *ICQ-ja* uporabiti katerega od znanih odjemalcev drugih podjetij, ki pa po večini niso zastonj. Tako pade v vodo zastonjska ideja klepeta preko interneta. Prav tako klepet na kanalih (v slogu IRC-a) ni omogočen neposredno v programu, temveč se izvaja v oknu brskalnika. Če natančneje pogledamo, ugotovimo, da sam *ICQ* omogoča le osnovno klepetanje dveh ali več uporabnikov, za vse ostale možnosti pa je potrebno snemanje dodatkov ali celotnih programov. Po eni strani je to sicer dobrodošlo, saj nezahtevni uporabniki vseh možnosti, ki jih program ponuja, nikoli ne bodo izkoristili, zato bi jih bilo nesmiselno nameščati, po drugi strani pa si želimo programov, ki so polno funkcionalni že ob namestitvi.

Najbolj uporabna zadeva pri tem odjemalcu pa je kopica različnih možnosti, moja priljubljena pa je ta, da lahko točno določite, kateri uporabniki bodo lahko videli, da ste prijavljeni, če se nahajate v nevidnem načinu.

→Podrobnosti

Ponuja Zasebne pogovore, klepet v skupinah, avdio in video konference, deljenje datotek, samodejne opomnike, pošiljanje sporočil SMS, internetni telefon, igranje iger preko interneta, pošiljanje voščilnic.
Potrebuje 100 MHz procesor, 16 Mb RAM
Želi Nič kaj več
Na spletu www.icq.com

PCFOcena

↗Majhnost, zmogljivost, preglednost in kopica možnosti
↙Preveč je možnosti, ki jih je potrebno posebej nameščati

„Prijeten na oko in lahek za uporabo. Če ste ga vajeni, brez nadaljnjega vztrajajte."

80%

YAHOO MESSENGER

Brezplačen Yahoo

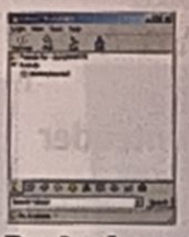
V tem odjemalcu imamo združen cel kup aplikacij in možnosti. Najprej seveda lahko klepetamo s prijatelji, neznanci, na različnih kanalih, izvajamo glasovne in video akrobacije in se na splošno prav internetno zabavamo. To pa še ni vse! *Yahoo Messenger* vam lahko služi tudi kot organizator (če imate voljo, da vsakič znova vnesete geslo, ki si ga ta možnost ne zapomni), berete novice, si ogledate, kakšno je vreme vsepovsod drugod, razen v Sloveniji, se udeležite različnih dražb, urejate zaznamke (ki jih potem seveda odpirate v brskalniku), sledite športnim dogodkom (seveda ne lokalnim), ogledate si lahko borzna poročila (ne slovenskih) in si ogledate cene potovanj povsod, razen pri nas. Zanimivo? Zakaj pa ne.

Prednost *Yahoo Messengerja* je v tem, da podpira glasovno izmenjavo mnenj tudi med klepetom na različnih kanalih, le da boste ob gneči morali počakati na vrsto, da boste povedali svoje.

Seveda ne gre brez nadležnih lastnosti. Ena od teh je, da namestitev preko spletne aplikacije namesti različico, ki večinoma ne deluje. Če bi želeli zadevo sneti z interneta, se raje odpravite na kak strežnik, ki ponuja datoteke za snemanje in snemite celoten namestitveni program.

Program se uporablja na zelo podoben način kot *MSN Messenger*, kar pomeni, da ne potrebujete doktorata za fine nastavitve. Čisto vse možnosti programa lahko prilagodite svojim potrebam in jih po želji tudi izklopite. Edini možnosti, ki ju ni mogoče izklopiti, osnovno okno in okno za pregled aktivnosti. Simpatična možnost so tudi t.i. IMVironments, ki so v osnovi različna ozadja za vaše klepetalno okno.

Če se vam zdijo dodatne možnosti privlačne in če si želite enostavnega in majhnega odjemalca za internetni klepet, se le razglejte po *Yahoo Messengerju*.



→Podrobnosti

Ponuja Klepet na kanalih, zasebne pogovore, klepet v skupinah izven kanalov, avdio in video konference, deljenje datotek, skupno rabo aplikacij, opomnike, novice, vreme, internetne dražbe, borzna poročila, turistične informacije.
Potrebuje internetno povezavo
Želi širokopasovno povezavo za video konference
Na spletu messengeryahoo.com

PCFOcena

↗Majhen, enostaven, mnogo dodatnih možnosti ...
↙ki so že integrirane v *Windows*

„Čisto spodoben odjemalec, ki pa svoje pomanjkljivosti skriva za nepotrebnimi dodatki."

78%

ŽE NA SPOREDU

Poiščite jih v bližnjih videotekah.

Planet of the Apes

Predelavi legendarnega ZF filma iz 70. manjka marsikaj, vendar bodo ljubitelji zvrsti ob njem ubili kakšno uro ali dve.

☆☆

Malena

V tem dvakrat za Oskarja nominiranem filmu si ogledamo zgodbo 12-letnega Renata, ki se v majhnem italijanskem mestecu zaljubi v najlepšo bejbo okraja. Poglejte ga že zaradi Monice Belucci.

☆☆☆☆

The Contender

Feministični pogled o postavitvi ženske za podpredsednico ZDA. Politična drama, v kateri bolj navdušijo igralci (Gary Oldman in Jeff Bridges), kakor sama zgodba.

☆☆☆

The Tailor of Panama

Pierce Brosnan se za trenutek odpove svoji vlogi mačističnega Jamesa Bonda ter se v tej ekranizaciji romana Johna Le Carrea spopade z idealističnimi nasprotji v srednjeameriški Panami.

☆☆☆☆

Save the Last Dance

Še ena plesna drama, tokrat postavljena v sodobno okolje, z mešanico hip-hopa in legendarnega Flashdanca.

☆☆☆☆

DVD MESECA

Kubrick je film načrtoval skoraj 15 let, za ta projekt pa je Spielberg v tistem času pisal scenarij.

A.I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Regija 2 DreamWorks

Eden bolj razvpitih kino filmov lanskega leta – ampak, kako tudi ne bi bil, ko pa ga je pred leti nameraval posneti pokojni Stanley Cubrick, sedaj pa ga je prevzel Spielberg ter ga posnel kot nekakšen poklon svojemu prijatelju. Za razliko od znanstveno-fantastičnih filmov, ki se osredotočajo na domišljijo in akcijo, spada A.I. v podzvrst 2001: Space Odyssey, ki poskušajo razložiti znanost prihodnosti ter stanje družbe v tem času.

Če ste slučajno zgrešili zgodbo, naj vam povemo, da govori o vstopu robotov v naša življenja. Starši, katerih sin je že pet let v komi in ima kaj malo možnosti, da se zbudi, posvojijo kiber-dečka Davida (igra ga Haley Joel Osment iz Šestega čuta), ki bo z njimi živel in jim zapolnil praznino v življenju. Vendar je po spletu okoliščin robotski deček, ki si je medtem privzgojil čustva, prisiljen ljubezen iskati drugje. Zgodbe vam ne bi želeli razkrivati, saj je polna preobratov, opozarjamo pa vas, da ne gre za najlažji film in bo zato marsikoga razočaral. Res pa je, da je bila večina gledalcev, vključno z ekipo pri PCF mnenja, da so zadnje poglavje preveč raztegnili. Vendar pa si ne dovolite, da bi ga zamudili – kljub 2 in pol uram trajanja gre po našem mnenju za film, ki ga je vredno ogledati več kot enkrat.

→Podrobnosti

Slika 1,85 : 1
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Dokumentarec o snemanju, številni intervjuji, predfilmi, interaktivni meniji
Na spletu www.dreamworks.com

PCFOcena

»Na trenutke čuden, vendar inteligenten pogled v prihodnost, istočasno pa pravi tehnološki podvig.«

Film **86%** Disc **84%**

HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

Regija 2 Warner

Eden najbolj pričakovanih DVD izidov tega leta je film, ki je ob koncu lanskega leta še polnil kino dvorane. Prenos izredno uspešnega mladinskega romana pisateljice J.K. Rowling je po mnenju mnogih uspel, vendar se hkrati srečal s težavo, ki jo ima večina ekranizacij knjig – omejevanje domišljije in prikazovanje zadev na drugačen način, kot ste si sami predstavljali. Prav gotovo obvezen nakup za oboževalce ter zabava za en večer za vse ostale.

Slika 2,31 : 1, široki zaslon
Zvok Dolby Digital 5.1/DTS
Dodatki Izrezani prizori, vodič po kraju, igre in interaktivni dodatki za PC in TV

Film **79%**
Disk **85%**

MOULIN ROUGE

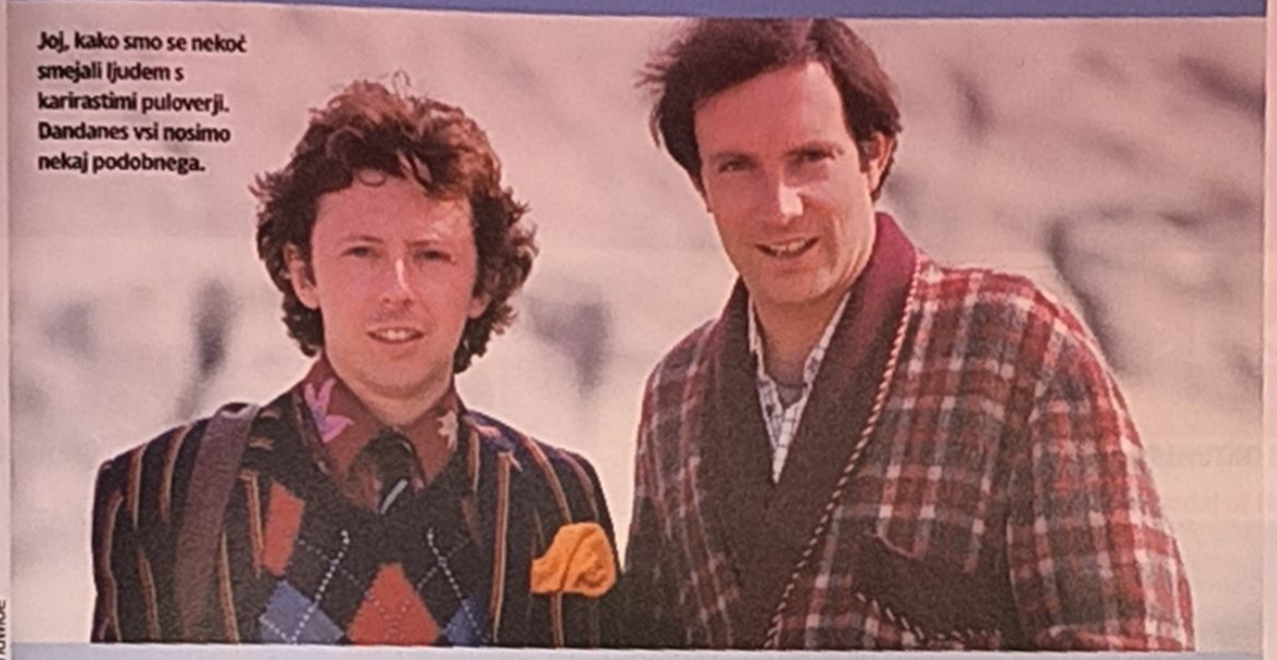
Regija 2 Warner

Sodobni muzikal, skozi katerega nam režiser Baz Luhrmann slika klasično zgodbo o ljubezni med pisateljem (Ewan MacGregor) in pariško kurtizano (Nicole Kidman). Obi-Wan Kenobi se v vlogi pojočega zaljubljenca kar dobro znajde in čeprav je zgodba tanka in nedomiselna, ni smisel filma v njej. Kombinacija rocka, popa in klasičnega doživetja muzikla iz 60. let je nekaj, česar romantične duše ne smejo zamuditi, ostali pa si ga le oglejte. Morda vas preseneti.

Slika 16 : 9
Zvok Dolby Digital 5.1/DTS 5.1
Dodatki Komentar ustvarjalcev, zgodovinski pogled na Moulin Rouge, izrezani prizori, dokumentarec o snemanju, intervjuji –

Film **86%**
Disk **89%**

VREDNO OGLEDA



Joj, kako smo se nekoč smejali ljudem s karirastimi puloverji. Dandanes vsi nosimo nekaj podobnega.

BBC Worldwide

THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Regija 2 BBC Video

Kot manj apokaliptično nadaljevanje Vonnegutovega grenko-temačnega ZF romana *Sirene s Titana*, je *Štoparski vodnik po galaksiji* večpredstavnostna uspešnica, ki se je v zgodovino zapisala kot radijska igra, roman, računalniška tekstovna pustolovščina in televizijska serija. Improvizirana koreografija daje natančno tak občutek kot *Doctor Who*.

Za vse tiste, ki tega še ne veste, v seriji sledimo zadnjemu Zemljanu, Arthurju Dentu, nejevoljnemu, v spalno haljo oblečenemu angleškemu antijunaki heroju in njegovim popotovanjem po absurdnem, birokratskem in krutem vesolju (hej, vas to spominja na Zemljo?). Poznavalci trdijo, da TV serija ni tako zabavna (oziroma neotesana) kot radijska različica in čeprav je bil posebni učinek druge glave Zaphoda Beebleboxa leta 1981 morda vrhunski, danes daje vtis popolne arhaičnosti, vendar s tem prihaja tudi določen nostalgičen šarm. Kar zadeva dodatke, smo razočarani (vendarle gre za različico z dvema ploščkoma), čeprav so stare epizode znanstvene serije *Tommorrow's World* vedno zabavne, kakor tudi izrezane scene, polne preklinjanja. Vseeno je to premalo, še posebej zato, ker boste disk najverjetneje morali naročiti iz tujine.

→Podrobnosti

Slika 4:3
Zvok Stereo
Dodatki Snemanje serije, izbrisane scene, oddaja *Tommorrow's World* o animatroniki, za kulisami, odlomki, predfilm
Splet www.play247.com

PCF Verdict

»Stari obešenjaški ZF humor prinaša delno razočaranje za ljubitelje knjige.«

Film **74%** Disc **70%**

PRIHAJA

Diski, ki prihajajo na DVD predvajalnike nedaleč od vas.

Akira

Regija 2

Citizen Kane zvrsti anime filmov se zredi za izid na DVD-ju in ob izboljšavah originala ter izboljšanem zvoku ni bil nikoli boljši čas, da si ogledate to legendo japonske produkcije.

Captain Corelli's Mandolin

Regija 2

Nicolas Cage želi dokazati, da pravzaprav zna igrati. Po filmih, kot so *Con Air*, *8mm* in *Gone in 60 Seconds*, bo moral biti prekleto dober, da nas prepriča.

The Deer Hunter Special Edition

Regija 2

Neverjetno dolg, vendar izjemen epski film o posledicah vijetnamske vojne, z Robertom De Nirom in Christopherom Walkenom, v vlogi pivskih prijateljev, ki se znajdeta na napačni strani Da Nang ruske rolete, medtem ko Meryl Streep čaka doma.

Igre

Novice/Napovedi/Opisi
Vedno prvi za igre

Jalov mesec z velikim plusom

Aljoša Hancman Urednik rubrike

Pa kaj bomo mi s temi razvijalci? En mesec nam natrosijo dobrot, da smo srečni kot pašteta na kruhu, že naslednji mesec pa stisnejo ritnice in nam ne privoščijo niti zajčjega drekca. Praktično edini, ki so ta mesec izvzeti iz te opazke, so pobje iz Bethesda Softworks, ki so nas očarali od podplatov do lasišča z "eferpejko" *Elder Scrolls 3: Morrowind*. Imajo pa na srečo zato vsi ostali za svojo lenobo dober izgovor: E3. Ta magična kombinacija črke in cifre v svetu računalniških iger označuje dogodek leta – največji sejem igričarske industrije, kjer pokaže svoj obrazek vsak pomembnejši razvijalec in predstavi svoje umotvore. Da bi vam privarčevali denar za letalsko karto do Los Angelesa (mimogrede, dolžni ste nam pol jurja evrov), smo za vas pogumno otipali vse novice in novičke sejma ter tiste, ki so nam najbrutalneje opekle prste, zložili v obširno napoved. Poskusite se nasititi do naslednjega meseca, ko bomo samo za vas opisali dve izmed najbolj pričakovanih iger tega leta – *Soldier Of Fortune 2* in *Grand Theft Auto 3*. Hej-juhej, ne vem, če se ne bom še sam naročil na PC Format.

hancman@videotop.si

Pravila igre

Dokončane igre
Različica igre, katere opis berete v PCFormatu, je gotovo končana. Testiranje igre brez vseh podrobnosti, ki jih bo vključevala prodajna različica, bi bilo neumno in nezanesljivo.

Poštenost
Naravnost obožujemo igre, vendar zaradi tega do njih nismo nič manj strogi. Vsaki igri bomo prilepili oceno, ki si jo dejansko zasluži.

Strokovnost
Vsak opisovalec je strokovnjak za zvrst, ki jo je opisal, zato se lahko zanesete na njegovo mnenje.

Najboljše med najboljšimi
Igra, pri kateri bomo dvignili oba palca in se na široko nasmejali, je resnično vredna visoke ocene in vaše pozornosti.

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat

Nagrade
Igro, ki bodo po našem mnenju še nekaj časa standard v svoji zvrsti, boste prepoznali po tem znaku ob njenem naslovu.

VROČE NOVICE...

Ko odpovejo končne različice, se potopimo v svet prihajajočih iger.

STAR WARS: GALAXIES

Ločite se in oddajte mačko še pred novembrom.

Kot morda že veste, so t.i. masivne online večigralske igre ena hudo nalezljiva zadeva. *Everquest* in *Ultima Online* slovita kot razdiralca zakonov, a vendar nas je večina le-teh doslej postavljala v domišljijsko okolje, ki marsikomu ne diši preveč. Naj pravijo kar hočejo, ampak namen tovrstnih iger je preprost – ponuditi vam življenje, ki je boljše od tistega, ki ga živite. Življenje majhnega, grdega škrata pa je natanko tisto, od katerega marsikdo želi pobegniti.

Zato zaploskajmo *Star Wars: Galaxies*, masivni večigralski igri, ki vam bo omogočila zaživeti življenje v Lucasovem vesolju, med tisočimi živimi igralci. Igra bo postavljena v čas prvotne trilogije in se bo pričela nekje v času uničenja Deathstara, torej po koncu prvega (oz. četrtega) dela. Na voljo bo osem igralnih ras, ob zagonu igre 12 popolnoma naseljenih svetov (število se bo pozneje povečalo, vsak svet pa je velik približno kot celoten *Everquest*), igrali pa boste lahko na strani Imperija, Upornikov ali Huttove kriminalne združbe.

Najpomembnejši dejavnik uspeha pa bo po našem mnenju kljub temu družbeni sistem – postali boste lahko praktično kateri koli obrobni ali glavni lik, ki ste ga videvali med filmi Star Wars. Lahko boste glasbenik, frizer, lastnik gostilne, poveljnik imperialnega obrambnega bunkerja ali celo Jedi, potem ko si boste pridobili sloves in uspešno zaključili šolanje. Seveda bodo tukaj tudi bojne misije in na pravkar zaključenem sejmu E3 so prikazali boje v slogu klasičnih spopadov Upornikov z gromozanskimi imperialnimi AT-ST-ji – vendar si zamislite, v vsakem izmed teh AT-ST-jev so živi igralci, kakor tudi v Y-Wingih na drugi strani.

Čakanje je mučno, še posebej ko so občutki po ogledu Epizode II še sveži, vendar vam ne preostane drugega, kakor da počakate na konec leta, ko bi se naj igra pojavila v prodaji, več svežih posnetkov zaslonov iz igre pa si lahko ogledate na naši spletni strani.

www.starwarsgalaxies.com

Spoznajte PCFormat-ove igrologe ...

Aljoša Hancman
Medtem ko smo bili ostali zaskrbljeni zaradi pomanjkanja kakovostnih naslovov za opis, si je Aljoša prisvojil *Morrowind* ter užival. Preverite, kako se je končal njegov izlet v svet magije.

Tomaž Kotnik
Od nekdaj smo menili, da Tomaž kaže preveč zanimanja za svet vampirjev. Ob igranju *Blood Omen II* se je izkazalo, zakaj. Podrobnosti? Verjemite, da jih nočete izvedeti.

Boštjan Uršič
Izražal odkrito nezadovoljstvo do založnikov, ker v maju niso izdali omembe vrednih iger. Bolje za njih, da se kaj takega ne ponovi.

Nikola Janković
Naša siva eminenca je Aljoši ta mesec pomagal pri poročanju o najbolj vročih igrah s sejma vseh sejmov, E3 v Los Angelesu. Poglejte, nad čem se bomo navduševali v naslednjem letu.

Jim McCauley
Sicer mu je bolj domač railgun kot pištola, zaradi česar ni bil prva izbira za postavitev v vlogo Johna McClana iz *Die Hard*. Po drugi strani pa mu je fant vsaj na zunaj zelo podoben. Seveda.

Rich Cobbett
Znano ozemlje *Ultime Online* je Richardu omogočilo izlet v dodatek, *Lord Blackthorne's Revenge*. Preverite v opisu, ali lahko ta razdiralec družin še vedno vzge, kljub vsem novodobnim online igram?

STAR TREK ELITE FORCE II

Captain Munro in njegov Hazard Team so znova dodeljeni na USS Enterprise. Vi jim boste seveda sledili v nadaljevanju te znane ZF prvoosebne strelske igre. Tokrat je za izdelavo zadolžen Ritual Entertainment, za okostje igre pa bo še naprej skrbel pogon *Quake III Arene*. Največji novosti pa bodo boji v nični gravitaciji ter velika odprta področja.

http://gaming.startrek.com

UNREAL TOURNAMENT 2003

Iz igralne različice, ki smo jo imeli čast preizkusiti, je jasno, da so Epic in Digital Extremes na dobri poti, da v zvrst večigralskih iger vnesejo še več elementov vrhunskega športa. Dobra novica ta mesec je v tem, da bodo dodatki za nov *UT* lep čas po izidu brezplačni, uradno nadaljevanje pa ni napovedano za bližnjo prihodnost.

www.epicgames.com

IGI 2

Project IGI je bil inteligentna in kakovostna prvoosebna strelska igra, ki pa jo je, žal zaradi pomanjkanja možnosti shranjevanja, le malokdo dokončal. Kombinacija taktičnega boja, igre prikrite akcije in prvovrstnega ostrostrelstva nam bo tudi tokrat parala živce, vendar bomo na srečo vsaj lahko shranjevali. Innerloop se osredotočajo na dvig kakovosti pri enakem receptu, Codemasters pa so prepričani, da bo *IGI 2* letos navdušil igralce tako, kot nas je lani navdušil *Operation Flashpoint*. Držite pesti. In čakajte.

www.codemasters.com

>>Lestvice iger

Na vaših diskih in v vaših sanjah.

TRENUTNO IGRATE

1> Medal of Honour: Allied Assault
2> Jedi Knight II: Jedi Outcast
3> Civilization III
4> Max Payne
5> Return to Castle Wolfenstein
6> Gothic
7> Championship Manager 01-02
8> 2002 FIFA World Cup
9> Operation Flashpoint
10> Commandos 2

Oddajte svoj glas na www.pcformat.si/net

TRENUTNO ČAKATE

1> Duke Nukem Forever
2> Maffia: City of Lost Heaven
3> Grand Theft Auto 3
4> Soldier of Fortune 2
5> Unreal 2
6> Grand Prix 4
7> Deus Ex 2
8> Unreal Tournament 2003
9> TOCA Race Driver
10> Hitman 2: Stealth Assasin

Oddajte svoj glas na www.pcformat.si/net

IGRAJTE POCENI

IGRE ZA VSAK ŽEP.

Deus Ex
Eidos je naposled na letošnjem E3 tudi uradno najavil nadaljevanje, vendar prvotna igra tudi po dveh letih ostaja ena najboljših vrednosti za vaš denar. Potopite se v fantastični svet te znanstveno-fantastične akcijske pustolovščine z zgodbo, ki bi jo lahko pričakovali od najboljših pisateljev ZF in razpletom, ki omogoča večkratno igranje. Zarote, silicijski vsadki, in seveda reševanja sveta, čakajo na vas. Cena: 4.500 SIT.

Grim Fandango
Če vam ne diši akcijske igre, klasičen je Deus Ex, pa vseeno želite za majhen denar igrati eno izmed iger, ki sodijo v kategorijo »najboljše v zadnjem času«, si boste z zanimanjem ogledali to 3D pokaži-in-klikni pustolovščino, ki vas popelje v bizaren in mrtvoden onstranski svet. Mannyja Calavere, polna omega humorja in odličnih posrečkov. Kvečjemu pustolovščina, kakršno nam lahko prinese le LucasArts. Cena: 4.500 SIT.

Everquest
To online FRP-jko z masivnim in stalnim svetom resda dobite za slabe 4 tisočake, vendar ne pozabite, da bosta za vsak mesec igranja morali plačati skoraj tolikšen znesek (13 dolarjev). Kljub temu smo mnenja, da vas igra lahko zasvoji in vam na dolgi rok celo prihrani denar – navsezadnje boste manj jedli, pili in hodili okrog, na nakup drugih iger pa ne boste pomislili še vsaj nekaj časa. Cena: 4.000 SIT.

PCFORMAT PRIPOROČA

Če ta mesec kupite eno samo igro, naj bo to Lucasovo opletanje s sabljo, pravi Nikola Janković.

JEDI KNIGHT II – JEDI OUTCAST
Na to nadaljevanje smo pa čakali zelo dolgo, vendar je prispelo kot naročeno pred premiero Epizode II, ko je Vojna zvezd znova "in". Uživati boste res pričeli šele, ko si boste prilastili svetlobni meč, vendar bo Ravenova mojstrovina, s kombinacijo klasične prvoosebne akcijske igre in uporabe svetlobnega meča in Sile, zagotovo potešila vaše Star Wars apetite. Igra prav tako prepriča zlobne kritike, da je Raven zmožen ustvariti igro, ki ni (pre)kratka. Da se prepričate, o čem govorim, preizkusite demo na tokratnih diskih in zaigrajte stopnjo, ki je ni v končni različici igre.

POROČILO S SEJMA E3

Prinašamo vam prvo poročilo iz igričarskih nebes.

To, kar je Svetovno prvenstvo v nogometu za ljubitelje športa in Oktoberfest za ljubitelje piva, to je večdnevni sejem Electronic Entertainment Expo (dajmo mu reči kar E3) za zaljubljence v računalniške igre. Na gigantskem predstavnem prostoru se je letos v Los Angelesu predstavilo približno 400 razstavljavcev, ki so pokazali več računalniških iger, kot jih je povprečen računalničar sposoben preigrati v osmih življenjih, od tega je bilo okoli 1.000 takšnih, ki so jih avtorji javnosti predstavili prvič.

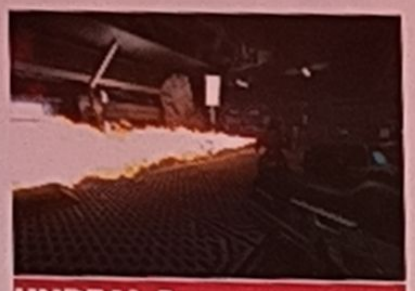
V uredništvu PC Formata smo sklenili, da je to povsem zadosten razlog, da dobesedno ustavimo tiskarske stroje in stlačimo v rubriko z igrami še obširnejše poročilo z igričarskega dogodka leta. Vas imamo pač radi, kaj naj rečem ... heh, pa še opisov kvalitetnih iger je bilo ta mesec zaskrbljujoče malo, tako da je bila tovrstna popestritev skorajda nujna (pisec zardi).

Kljub začetnemu vzhičenju pa ni trajalo dolgo, da nam je nasproti prikorakal nov problem. Če bi vam želeli posredovati vse navdušujoče novice, novičke in novičkice, ki so zaznamovale letošnji sejem, bi lahko mimogrede napolnili celotno revijo (in v mislih imam pisavo velikosti 3). Ja, nič, škarje v roke in začnimo obdelovati te tri tone materiala, ki smo ga zbrali. Marsikak cukrček je padel skozi naše redko sito, tako da se boste morali zadovoljiti z 19 najbolj vročimi igrami.

Na napačni strani škarij so se znašle tri vrste naslovov: prvi so tisti, za katere nam niti malo ni žal, da jih je pokosila tetka Smrt, druga vrsta so naslovi, o katerih smo v preteklosti že poročali in na E3 nismo izvedeli ničesar novega (*Neverwinter Nights, Warcraft III, Prisioner Of War, XIII* ...) v tretjo skupino pa sodijo igre, ki so izpadle zgolj zaradi smole pri žrebu in bomo o njih poročali verjetno že v naslednji številki (*Full Throttle 2, Freelancer, Tron 2.0, No One Lives Forever 2, Master Of Orion 3, NFS: Hot Pursuit 2, Imperium Galactica 3, Asheron's Call 2* ...).

In da, ne pozabite na našo spletno stran, **www.pcformatslo.net**, kjer si lahko ogledate več slik iz iger.

Aljoša Hancman



UNREAL 2: THE AWAKENING

Infogrames 4. četrtletje 2002

→ Gre za eno trenutno najbolj pričakovanih iger, za katero skorajda ni strahu, da ne bi izpolnila pričakovanj. Njeno srce bo predstavljal zverinsko močan grafični pogon (eno samo drevo v *U2* ima toliko poligonov kot celotna scena v *UT*), kar je predstavitev na E3-ju zelo nazorno pokazala. *Unreal 2* bo sicer osredotočen zgolj na način za enega igralca, zato pa lahko pričakujete odlično zgodbo. Ker ta nikakor ne govori o nabiranju rožic, bodo avtorji vašega vesoljskega marinca opremili s 14 različnimi orožji, od katerih bo vsako imelo vsaj dva načina uporabe.

C&C GENERALS

Electronic Arts 4. četrtletje 2002

→ Kakor pove sam naslov, vas bo najnovejši del najuspešnejše strateške serije vseh časov postavil v vlogo generala. Teh bo devet (za vsako izmed treh sprtih strani po eden), vsak pa bo imel svoje posebne sposobnosti in nekaj sebi lastnih enot. Dogajanje bo postavljeno kanček v prihodnost, čeprav boste z lahkoto prepoznali nekaj vojaških enot, ki obstajajo tudi danes. Poleg izjemnega 3D grafičnega pogona, ki omogoča prekrasno rušenje drevja s tanki, bodo avtorji precej pozornosti posvetili tudi igranju preko interneta, tako da lahko pričakujete številne bolj ali manj zabavne načine igranja več igralcev hkrati.

CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD

Infogrames 4. četrtletje 2002

→ Tretji del legendarne strategije *Civilization* bo končno dobil dodatek, ki ga tudi pri PCF pričakujemo s pokonci stoječimi dlakami. *Civilization III* bo z njim pridobil osem novih civilizacij ter z njimi tudi osem novih voditeljev. A to sploh ni najpomembnejše. Glavni hec dodatka bo hudo pogrešani način za več igralcev. Nad nasprotniki iz mesa in žil se bo mogoče izživljati na tri načine: običajno potezno igranje, hkratno igranje iste poteze ter prvič v zgodovini serije – igranje povsem brez potez. Prekrasno, ampak zakaj, za vraga, tako pozno?

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

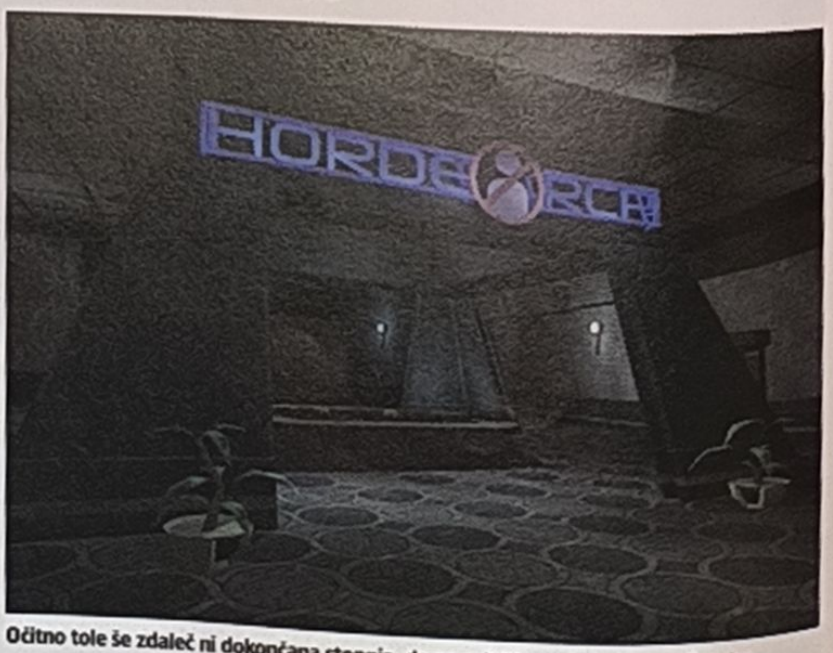
Razvijalec: **Ion Storm** Založnik: **Eidos** Izid: **2. četrtletje 2003**

Brazgotine, ki jih je moja miška utrpela ob večdnevnem nepretrganem igranju *Deus Exa*, ne bodo nikoli izginile. Ravno tako ne bodo nikoli izginile globoke brazde, ki jih je igra pustila na žanru prvoosebnih akcijskih iger. Mojstrovina, ki jo je s svojo ekipo spravil skupaj Warren Spector, je prejela več kot 35 nagrad revij in organizacij kot najboljša igra leta. Še danes jo marsikdo upravičeno označuje kot naj igro vseh časov. Drastično spreminjati recept pri kuhanju drugega dela bi bila zatorej hudo riskantna poteza. Ki je ni nihče pričakoval.

A če že ne bo šlo za revolucijo, bo pa vsekakor konkretna evolucija. *Deus Ex 2: Invisible War* bo zgrajen s pomočjo grafičnega pogona novega *Unreala*, tako da tehnična vrhunskost ni noben vprašaj. Poleg naprednega osvetljevanja in metanja senc ter upoštevanja fizikalnih zakonov, se razvijalci hvalijo še z velikostjo možganov računalniško vodenih likov. Ti bodo inteligentno raziskovali nenavadne spremembe v svoji okolici, z vami pa se bodo znali zaplesti tudi v bister pogovor.

Zgodba bo postavljena 20 let za prvi del. Naokoli boste vohljali v čevljih Alexa Dentona, brata J.C.-ja in Paula. Skupina znanstvenikov skuša oživiti tehnologijo bio-vsadkov, vi pa jim služite za podgano. Treba se bo rešiti, naluknjati nekaj čel in se maščevati nepridipravom. Klasika.

Spectorjeva izjava, da bo igra krajša od prvega dela, saj naj bi bilo 40 ur igranja preveč za povprečnega igralca, nam sicer ni najbolj všeč, bo pa lepa kompenzacija za manjše število misij zato večja svoboda pri izbiri poti do konca, zaradi česar bo *Deus Ex 2* vredno preigrati več kot le enkrat. Zanimiva predpostavka – upajmo, da tudi pravilna.



Očitno tole še zdaleč ni dokončana stopnja, da pa približen vtis, kako lepa igra bo.

SIM CITY 4

Razvijalec: **Maxis** Založnik: **Electronic Arts** Izid: **4. četrtletje 2002**

Če vam dela preglavice že postavljanje šotora, potem vam podpazdušje gotovo zalije ledeni pot ob misli na katerega koli člana serije *SimCity*, kjer je vaša naloga postaviti celotno mesto. Vse spretnejše graditelje pa je Maxis razveselil z novico, da bo konec tega leta izšel četrti del te zelo uspešne serije.

Najbolj opazna izboljšava glede na prejšnje dele bo grafični pogon s popolno podporo trem dimenzijam. Ta bo s seboj privlekel malo morje prekrasnih podrobnosti (policijske označbe krajev zločina, na primer), ki vam bodo posredovale marsikakšen zanimiv podatek o (ne)zadovoljstvu vaših meščanov.

Novost bodo tudi trije načini igranja: Način "Mayor" bo klasika, ki jo vsi dobro poznamo – postavite ceste, trgovine, stanovanjske bloge, letališča in trepečite ob misli, da lahko vsak trenutek udari potres ter spremeni vse, za kar ste se mučili zadnje tri tedne, v žalosten kupček betona. Druga možnost bo način "My Sim", ki vam bo omogočal uvoz lika iz igre *The Sims* in spremljanje njegovega življenja v novem mestu. Cilj načina "God" pa je pravzaprav jasen – s pomočjo naravnih katastrof pod vašim nadzorom zrušite mesto do tal in se potem počutite fantastično pomirjeno.

Verjetno najzanimivejši podatek sem varčeval za konec. *SimCity 4* vas ne bo omejeval na gradnjo enega samega mesta, pač pa jih boste lahko postavili poljubno mnogo in jih povezali med seboj s cestami ter raznimi poslovnimi in političnimi dogovori. Najslajše pri tem pa bo, da boste lahko svoja mesta kadar koli butnili na internet ali pa od tam kakšnega sneli. Držimo pesti, da bo faktor zabavnosti zavoljo teh številnih dodatkov dolgotrajnejši od predhodnikov.

Četrti *SimCity* se bo považil s čistokrvnim 3D pogonom.

JAMES BOND: NIGHTFIRE

Razvijalec: **Electronic Arts** Založnik: **Electronic Arts** Izid: **4. četrtletje 2002**

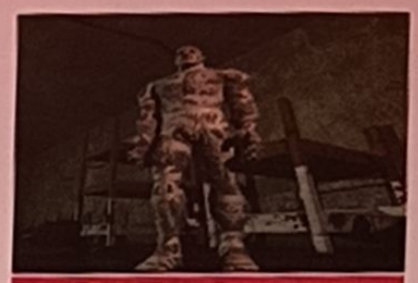
James Bond, tajni agent 007, se je pojavil v morju dobrih in zelo dobrih filmov, za nastop v računalniških igrah pa je očitno preveč sramežljiv. Če izvzamem odlični *Goldeneye*, ob katerem so uživali le lastniki N64, se ne bi mogel spomniti igre z najslavnejšim tajnim agentom na svetu v glavni vlogi. Opala, do sedaj.

Pri Electronic Artsu so, zgruntali, da se je v zadnjih 40 letih nabralo dovolj zanimivih filmov o Jamesu Bondu, da bi lahko iz njih načrpali zadostno količino materiala za kvalitetno igro. *Nightfire* bo tako vsebovala čisto svežo, še nikoli slišano zgodbo, ki pa si bo tu in tam le izposodila kaj iz že posnetih pustolovščin agenta 007. Igra vas bo s svojimi dobrimi desetimi eksotičnimi lokacijami med drugim vrgla na vrhove avstrijskih alp, vas lansirala v samo vesolje ter na koncu potopila v globine Tihega oceana. Namen izletov seveda ne bo turistične narave, ampak bo vaša naloga prekrižanje načrtov hudobneža Rafaela Draka, šefa navidez miroljubne organizacije, ki v resnici želi (vklopite odmev), buahahahaha, zavladati svetu.

Večji del igre boste spremljali iz prvoosebnega pogleda, ko pa bo glavni junak s pomočjo kakšne od svojih bondovskih napravic izvedel kaj dovolj šefovskega, bo kamera skočila iz njega, ter vse skupaj pokazala pod strahotno dramatičnim kotom.

Še tale zanimivost: *Nightfire* bo izšel za praktično vse moderne igralne platforme, kljub temu pa se bodo različice med seboj malenkostno razlikovale. Lastniki osebnih računalnikov bomo sicer prikrajšani za nekatere stopnje, kjer bo James dirkal z raznimi športnimi avtomobili, za tolažilo pa bomo deležni nekaj dodatnih običajnih stopenj in podpore za večigralski način. In zakaj ne moremo imeti obojega, vas vprašam?!

Na dež James seveda ne more, saj bi se mu lahko pokvarila frizura. Na zlobneže bo počakal kar pod streho.



EVERQUEST 2

Sony Online Entertainment 4. četrtletje 2003

Stalne večigralske igre, postavljene na internet, so gotovo ena izmed smeri, v katero bo igričarska industrija vedno očitneje mežikala. Trenutno poleg *Ultime Online* najbolj priljubljena tovrstna FRP-jka *EverQuest* bo dobila svojega naslednika. Sicer je do izida drugega dela še več kot leto dni, a se že sedaj vidi, da bo to igra, na katero bodo morali vsi, ki želijo kos internetne pogače, zelo resno računati. Demonstracija je že pokazala impresivno izrisan in popolnoma delujoč del Norratha, sveta, kjer se dogaja že prvi *EverQuest*. Da se le ne bo zgodilo kaj podobnega kot z veliko obetajočim in kmalu grdo zavrženim nadaljevanjem *Ultime Online*.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

NovaLogic 4. četrtletje 2002

Nak, novo nadaljevanje, kljub enakemu naslovu, ne bo temeljilo na filmski mojstrovini Ridleya Scotta, ampak se bo posvetilo celotnemu vojaškemu posredovanju Američanov v Somaliji leta 1993. Čeprav bo igra uporabljala zgolj močno sfriziran pogon zadnjega *Comancha*, je bila to grafično ena lepših iger E3-ja. Že sedaj vsebuje tudi precej napredno umetno inteligenco, realistično orožje, ko pa bo končana se bo lahko pohvalila še z možnostjo uporabe helikopterjev, džipov in podobne krame. NovaLogic ne bi bil NovaLogic, če ne bi tudi v ta svoj naslov vgradil lepe podpore za igranje več igralcev.

THE SIMS ONLINE

Electronic Arts Bo potrjeno

Prišlo je do neizogibnega. Simsi se bodo spravili še na internet. Počeli boste lahko vse, kar ste počeli v igri za enega igralca, le da se bo tu za vsakim likom na zaslonu skrivala oseba iz mesa in krvi. Lahko boste izmenjavali predmete, se pogovarjali, organizirali zabave ... ampak ... naj si dovolim določeno merico ciničnega skepticizma – zakaj bi kdor koli želel živeti s svojim človečkom na internetu in za to še plačevati, ko pa lahko preprosto stopi iz hiše in se pogovori s sosedom. Pa še vsakih pet minut mu ne bo treba na WC.

TOCA RACE DRIVER

Codemasters 3. četrtletje 2002

→ O tej malo drugačni simulaciji dirkanja smo že precej pisali. Če slučajno scene ne spremljate tako pozorno, naj vam namignem, da tisto o "malo drugačni simulaciji" pomeni simulacijo dirkanja s pravo zgodbo. V vlogi Ryana McKana se kot novopečeni voznik serije Touring Car želite prebiti med elito. Vaši uspehi kmalu pritegnejo pozornost managerjev, boljših ekip, nevoščljivcev ... V igro bo stlačenih 42 avtomobilov, 13 različnih prvenstev in kar 38 čisto pravih prog. K temu dodajte grafiko "za zjokat", fenomenalen sistem prepoznavnja trkov ter dejstvo, da Codemastersi še niso udarili mimo. Zagotovo govorimo o uspešnici.

GOTHIC II

JoWood Productions 3. četrtletje 2002

→ Vsi, ki ste uživali v prvem delu presenetljivo dobre akcijske FRP-jke *Gothic*, veste, da se zgodba tam ni povsem končala, tako da je bilo nadaljevanje pričakovano. Malo za tem, ko pade magična pregrada okoli zaporniške kolonije, celotno ozemlje prizadene silovit potres. Marsikdo umre, večina preživelih pa se razbeži. Vi seveda niste te sreče in ostanete zakopani v sistemu podzemnih jam. Spet se lahko nadejate lepega izgleda in odlične zgodbe, polne preobratov. Upajmo le, da bodo avtorji popravili nadzorni sistem, ki je nekatere hudo motil, marsikoga pa celo dokončno odvrnil od igranja. *Gothic 2* pride že to jesen, tako da imate tisti, ki izvirnika še niste okusili, ravno dovolj časa.

WORLD OF WARCRAFT

Blizzard Entertainment Bo potrjeno

→ Naslednja v poplavi prihajajočih iger MMORPG je postavljena v ljubiteljem strategij dobro znan svet. Orki in ljudje se še vedno ne razumejo najbolje, zgagi pa se je pridružila še rasa škratov. Kako igra deluje zaenkrat? Odlično. Grafični pogon je vrhunski in popolnoma končan, koščki sveta, ki so že obdelani do konca, izgledajo dovolj natančno, da človeka pošteno pogreje pri srcu, dorečeno pa je tudi že marsikaj, kar zadeva sam vmesnik. Avtorji želijo, da bi se vsak igralec, ki se je že srečal s strateškim delom serije *Warcraft*, takoj znašel tudi v večigralskem svetu in zaenkrat so na dobri poti.

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Razvijalec: **The Collective** Založnik: **LucasArts Entertainment** Izid: **3. četrtletje 2002**

Čeprav se oprsje arheologa Indiana Jonesa v povprečju ne pojavlja tako pogosto v sanjah računalničarjev kot oprsje njegove kolegice Lare Croft, pa Jonesove popularnosti ni moč zanikati. Kako le, ko pa se je karizmatični Indy pojavil že v tolikih filmih in igrah, da bi mi pri štetju gotovo zmanjkalo prstov.

Lasten grafični pogon, ki ga bodo The Collective uporabili tudi pri *Buffy The Vampire Slayer*, bo glavnega junaka predstavil s pogledom iz tretje perspektive. Tako boste najlažje spremljali njegovo prebrisano drobljenje miselnih orehov, vihtenje biča, praznjenje revolverja v smeri nasprotnikov in ročno obdelovanje tistih, ki se bodo metkom izognili. Tovrstnih pretepov sploh ne bo malo, saj bo dogajanje igre postavljeno na Kitajsko, v leto 1935.

Po prošnji azijskega poslovneža in v spremstvu njegove krasne pomočnice, se Jones poda v lov za legendarnim biserom, imenovanim "Heart of the Dragon". Ta ima namreč strašno moč, za katero bi bilo povsem neprimerno, da pride v napačne roke. In točno takšni so načrti kitajske mafijske združbe "Black Dragon Triad" in nemškega plačanca, Albrechta Von Becka. Stopenj bo 10, bodo pa dovolj raznolike in pestre, da razlogov za zehanje ne bo prav veliko. Za vsak slučaj bodo avtorji navrgli še številne akcijske sekvence, ki vam bodo dolgo ostale v spominu – spektakularen boj na strehi gondole in zabavna dirka z rikšami po Hong Kongu, na primer.

Priznajmo, prejšnjo igro z Indyjem v glavni vlogi, *The Infernal Machine*, je s svojo prelestno postavo zasenčila Lara. *The Emperor's Tomb* skriva v rokavih dovolj močne karte, da se mu to verjetno ne bo zgodilo, poleg tega pa izide še kakšen mesec ali dva pred naslednjo Larino pustolovščino. A šarm gospodične Croft se je že večkrat izkazal za smrtonosnega. Bomo videli.

Ko odpovesta bič in revolver, Indyju ne preostane drugega, kot da zavihа rokave.

COLIN MCRAE 3

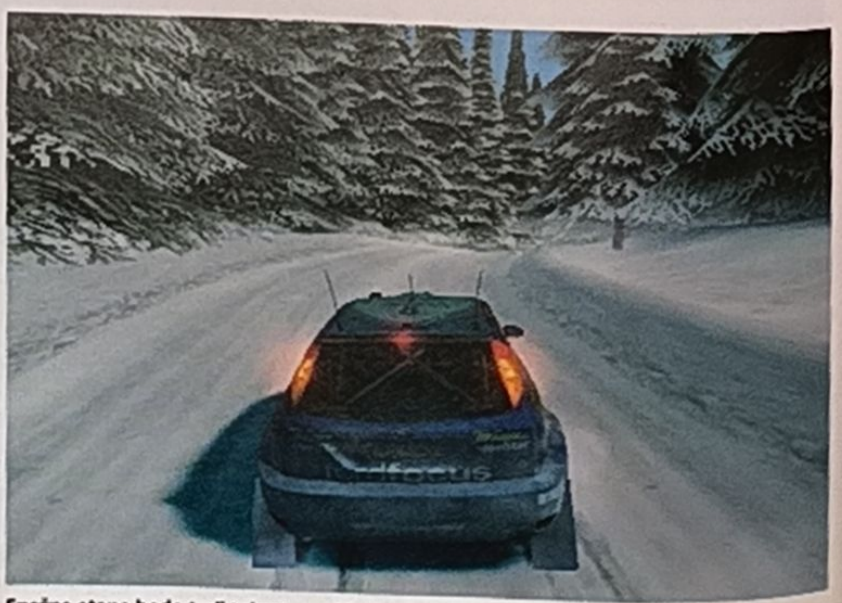
Razvijalec: **Codemasters** Založnik: **Codemasters** Izid: **1. četrtletje 2003**

Čeprav je treba reči, da tudi serija *Rally Championship* ni slaba, je bil vseeno Codemastersov *Colin McRae Rally* tisti, ki je postavljal nove standarde. Stara navada, železna srajca, pravijo in v tem primeru imajo popolnoma prav – po vsem videnem sodeč, bo *Colin McRae Rally 3* svet simulacij dirkanja pretresel vsaj v tolikšni meri, kot njegova predhodnika.

Po vzoru svojega bratranca *TOCA Race Driverja*, bo imel tudi *Colin 3* neke vrste zgodbo. Glavni del igre se bo začel, ko boste kot Colin McRae podpisali triletno pogodbo z ekipo Ford Rallye Sport Team. Vaša misija? Osvojitev naslova prvaka, kaj pa drugega. Poleg zgodbe bodo k pravemu dirkaškemu počutju veliko prispevale tudi številne vmesne sekvence.

Če že govorimo o atmosferi, ne moremo narediti ovinka okoli izgleda igre. Kot ste sami po nekajsekundnem strmenju v sliko in tlačenju padlega jezika nazaj v usta povsem pravilno ugotovili, bo ta fantastičen. McRaejev Ford Focus, ki je bil že v dvojki prekrasno zmodeliran, bo sedaj sestavljen iz 16-krat večjega števila poligonov. Ti ne bodo objemali le zunanjosti avtomobila, ampak tudi celotno notranjost, vključno s samim Colinom in njegovim sovoznikom Nickyjem Gristom. Animacija obeh bo dodelana do te mere, da se bosta v ostrih ovinkih premetavala po sedežih, šofer pa ne bo vrtel samo volana, ampak tudi opletal s prestavno ročico in s stopali udrihal po pedalu za plin. No, kar pojdite na našo stran in si oglejte dodatne slike.

Golih podatkov željni bodo s slastjo použili še seznam dela nastopajočih avtomobilov: Mitsubishi Lancer EVO 7, Subaru Impreza WRX 44s, Citroen Xsara Kit Car, Ford Puma Rally, Citroen Saxo Kit Car, Fiat Punto Super 1600, MG ZR, Ford RS200 in Lancia 037. Aha, še tole – vseh rallyjev bo osem.



Snežne etape bodo tudi tokrat pravi izziv. *Colin McRae Rally* ostaja prava simulacija.

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

Razvijalec: **Konami** Založnik: **Konami** Izid: **1. četrtletje 2003**

Japonci so tako zelo drugačni od Evropejcev. Drugačna kultura, drugačen način razmišljanja in povsem drugačna življenska filozofija. Zelo drugačne so tudi japonske igre. Ne vem, kako jim uspeva, ampak nek nerazložljiv element jih naredi luštne, zabavne, grozljive in pretresljive hkrati. Liki v njih so vedno tako zelo nestereotipni in živi, zgodbe pa polne preobratov in "kul" scen.

Vsem naštetim kriterijem je zadostila veleuspešnica *Metal Gear Solid* in glede na to, da so za konzolo PlayStation 2 po vsem svetu prodali kar 5 milijonov primerkov drugega dela, bi težko rekli, da je ta v čemer koli zaostajal za svojim predhodnikom. In sedaj končno prihaja tudi na osebne računalnike. Oh, sreča, oh, radost.

Za tiste, ki prvega dela niste igrali, še manj pa videli drugi del v akciji, naj povem, da bo šlo za izjemno napeto vohunsko igro s pogledom iz tretje osebe, polno akcije, odlično zrežiranih vmesnih sekvenc in sočnih zapletov, ki igralca kar posrkajo vase. Glede na to, da je *Metal Gear Solid 2*, s podnaslovom *Sons Of Liberty*, za PS2 na voljo že lep čas, se bodo avtorji potrudili in "naši" različici prijazno dodali pravo poplavo dodatnih misij, likov in podobnega. Eden izmed zabavnejših dodatkov bo gotovo možnost, da se kot Snake Solid spravite na rolko in pokažete Tonyju Hawku, kako se stvari streže. James Bond kar naj ima svojega Astona Martina.

Celotna različica skorajda kultnega *Metal Gear Solida 2: Sons Of Liberty*, množica različnih likov, s katerimi lahko igrate, pet dodatnih kratkih zgodb, več kot 200 vadbenih nalog, več kot 100 priredb izvirnih stopenj in divjanje z rolko. Ste navdušeni, ali pa bom moral začeti kričati?

Čeprav gre za predelavo ne posebej novega naslova, je grafika še vedno zenicam zelo prijetna.

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Razvijalec: **Core Design** Založnik: **Eidos Interactive** Izid: **4. četrtletje 2002**

Zaradi hudo čudnega vpliva moškega hormona na naše možgane in s tem posredno tudi na dojemanje stvarnosti, je Lara Croft, iz pobarvanih trikotnikov sestavljen glavni lik računalniške igre, postala osrednji element sanj marsikaterega mladeniča. Več kot očitno se je večletno izpostavljanje njenim mikavnim krivuljam začelo poznati tudi avtorjem. Na sejmu in pred njim so se namreč večkrat obnašali, kot da punca dejansko obstaja.

Kakršno koli že je mentalno stanje dečkov pri Core Designu, iskreno upam, da bodo razvoj tele zadevščine speljali do konca. Obeta namreč mnogo.

Kakor verjetno veste, je bil napredek od prvega do petega dela že prav nadležno očiten. Nekaj dodatnih poligonov so dekletcu tu in tam sicer privoščili, ji dodali kakšen gib, ampak vsak naslednji del je impresioniral manj od prejšnjega. Tej tradiciji bodo razvijalci zdaj naredili konec. Število poligonov, iz katerih je Lara sestavljena se bo z *The Angel Of Darkness* podeseterilo (prej 500, zdaj 5.000), število njenih potez pa s 25 poskočilo kar na 180.

Nismo še končali. Gospodična Croft se bo zdaj prvič lahko pogovarjala z liki, na katere bo naletela, njene sposobnosti se bodo sčasoma dvigovale, obvladala pa bo pravi arsenal novih gibov. Pretepanje z golimi rokami, na primer.

In tudi to še ni vse. Za večjo pestrost bo poskrbel nek Kurtis Trent, ki bo tu in tam zamenjal vlogo z Laro Croft, kot glavni akter določenih stopenj. Igranje z njim bo precej drugačno od tistega z Laro, saj bo obvladal čisto drugačne finte. Skušajte brzdati žleze za izločanje sline vsaj tja do 2. novembra, ko naj bi igra izšla za PC in PlayStation 2.

Treba je priznati, Lari vsi ti poligoni, ki jih je spravila nase, lepo vplivajo na postavo.

THE THING

Vivendi Universal Interactive 3. četrtletje 2002

Najprej tole: če kultnega filma Johna Carpenterja še niste gledali, potem to čim prej popravite. Sama igra *The Thing* je časovno postavljena takoj za dogodke v filmu. Skupina ameriških vojakov prispe v raziskovalno bazo na Antarktiko z namenom, da bi ugotovila, kaj se je zgodilo z znanstveno ekipo, ki je skrivnostno izginila. Tam pa naletijo na ... "Komu zaupati?" je bilo glavno vprašanje v filmu in ostaja tudi v igri. Ko odgovor ne bo povsem jasen, se bo najenostavneje zanesti na obširen arsenal orožja, ki vključuje metalce plamena in mitraljeze. Po vsem sodeč, lahko pričakujemo akcijsko grozljivko v slogu *Resident Evil*.

NEOCRON

CDV 3. četrtletje 2002

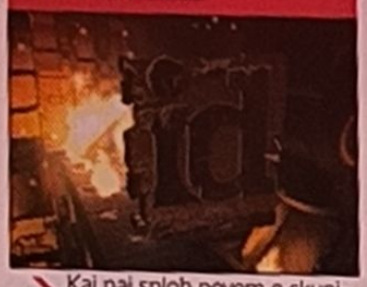
CDV je bil na sejmu E3 izjemno opazen založnik. Pokazali so marsikaj omembe vrednega, a se zaradi stiske s prostorom osredotočamo le na njihovo mnogo lepega obetajočo večigralsko FRP-jko. Zgodba je klasično apokaliptična – v 21. stoletju je človeštvo doletela huda nesreča, tako da mine celih 700 let, preden se začnejo kazati zametki nove civilizacije. V tem času so nekateri ljudje razvili nadnaravne sposobnosti, s pomočjo katerih se zdaj želijo uveljaviti v novem svetu. Zanimive lastnosti vključujejo možnost izdelovanja lastnih orožij, posedovanje stanovanja, 1000 uporabnih predmetov in kilometre neraziskanih področij. Bomo videli, konkurenca na tem področju je vsekakor huda.

MECHWARRIOR 4: MERCENARIES

Microsoft 4. četrtletje 2002

Priljubljenosti serije *MechWarrior* ni mogoče zanikati. Z drugim delom se je začel njen pohod na prestol simulacij gigantskih robotov, ki ga zaseda še danes. Omenjeni *MechWarrior 2* je doživel kar nekaj dodatkov, daleč najlepši pa je bil *MechWarrior 2: Mercenaries*. Kdo si ne bi želel rušiti svojih nasprotnikov z enim samim namenom – služenjem denarja? Cyberlore Studios pripravljajo zdaj podobno bistro potezo še za četrti del. Samostojnemu dodatku bo sicer vlival življenje isti grafični pogon kot osnovnemu paketu, ampak to glede na njegovo kvaliteto ni čisto nič slabega. Eden izmed bolj zabavnih trikov bo tekmovanje v areni na planetu Solaris VII. Za najdrznejše bo to stalen vir prihodkov ... in zabave.

ID SOFTWARE



DATUM IZIDA KO BO KONČANO
DOOM III

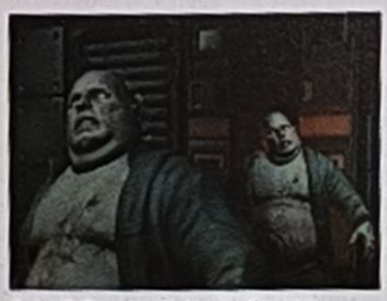
Carmackova poslastica. Pojejte ga s smetano in češnjo na vrhu.

Kaj naj sploh povem o skupini, ki ima na vesti tako strašno revolucionarne naslove, kot so *Wolfenstein 3D*, *Doom* in *Quake*? Vsak njihov naslov ob svojem izidu postavi nove standarde v računalniški grafiki in dodobra pretrese konkurenco. Genialni um za vsem tem je John Carmack, pravi čarovnik, ko se loti implementacije mega-hitrih grafičnih rutin. Grafični pogoni, ki so prišli izpod njegovih prstov, poganjajo skoraj polovico vseh prvoosebnih strelskih iger, pravica za njihovo uporabo v vaši stvaritvi pa bi vas stala nekaj sto tisoč ameriških dolarjev. Poleg tega verjetno niti malo ne pretiravam, če rečem, da so prav Id Softwarove igre sprožile pravo manijo igranja preko interneta, ki se je do danes razpasla že na vse zvrsti računalniških iger.

Založnik: Activision
www.idsoftware.com

"Fotorealizem na dometu povsem običajnih grafičnih kartic."

V kratkem demonstracijskem filmčku je tale živalica spektakularno zlomila ograjo, preden je skočila v globino.



Avtorji *Dooma III* si najbolj na tem svetu želijo, da bi vas bilo ob igranju strah. Zelo, zelo strah.

Že statična slika jemlje dih, ko pa vidite stvar v gibanju ...

Lepotica in zver

Doom. Poguba. Poslednji juriš armade zla naravnost iz Pekla, padec desetih jedrskih bomb hkrati ter popolno izginotje borovničevega sladoleda iz vseh slaščičarn sveta – tri najhujše grozote, ki jih lahko spravijo skupaj možgani hudo bolne osebe, skoncentrirane v eni sami besedi. Sodni dan, neskončno boleča smrt, večno trpljenje in pomivanje posode po tridnevnem praznovanju – vse to je poguba. Edini, ampak resnično edini trenutek, ko se lahko "pogube" veselite, je, ko gre za računalniško igro s tem naslovom. Zdaj, na primer.

Ko govorimo o tretjem *Doomu*, je praktično nemogoče začeti s čimer koli drugim, kot s slavospevom grafičnemu pogonu. In tudi če bi se slučajno pokazala priložnost za drugačen uvod, te poti nikakor ne bi ubral. Grafični pogon *Dooma III* je namreč doslej daleč najbolj napreden bljuvalec poligonov na zaslon. Ravno tako veliko obetajoči pogon *Unreala 2* si bo ob tem genialnem skupku programske kode, ki ga je spet spravil skupaj legendarni John Carmack, lahko le povezni vrečko na glavo in se milo zjokal. Poglejte si še enkrat slike in nam verjemite na besedo – vse je v realnem času izrisal grafični pogon, ki je menda že praktično končan.

Njegovo glavno geslo je: osvetljevanje in metanje senc. Oboje je sedaj popolnoma dinamično, tako da čisto vsaka kocina na zadnjici pošasti meče povsem realistično senco na objekte okoli sebe. Težko je spraviti v besede občutke ob opazovanju te poezije gibanja senc. Verjetno neverjetnost Carmackove stvaritve najpreprosteje opisuje dejstvo, da sem na neredkih predavanjih in v številni literaturi, ob izrazu "popolno dinamično osvetljevanje in metanje senc" večkrat zasledil tudi izraz "nemogoče izvesti v realnem času".

In to sploh ni vse

Druga, podobno fantastična značilnost pogona je, da teksture niso napleskane na modele, kakor je bilo to v navadi doslej, ampak so tudi same zmodelirane po sistemu "bump-mapping" in šele nato prilepljene na podlago. Ravno zaradi tega je videti, kot da so modeli sestavljeni iz veliko večjega števila poligonov, kot so v resnici. Za božjo voljo, saj je mogoče opaziti celo gube na obrazih nastopajočih in občudovati vsak posamezen las na njihovih glavah.

Posebej zanimiva je Carmackova izjava, da so grafični pogon popolnoma podredili grozljivi atmosferi v sami igri in da tokrat torej niso vgrajevali nekih splošnejših rutin, ki bi olajšale razvoj novih iger morebitnim kupcem pogona. So pa zato naredili marsikaj, da bi spravili v dobro voljo domače kuharje stopenj in modov – urejevalnik lastnih sob je namreč vgrajen v samo igro.

V mozaik tehnične odličnosti bosta svoje kamenčke pridno zložila tudi odlično upoštevanje zakonov fizike in udarna glasba. Prva zadevščina bo dovolj dodelana, da vam bo dovoljevala s streli realistično razmetavati predmete po sobah, za drugo pa bo spet poskrbel Trent Reznor, muzikant razbijaške skupine Nine Inch Nails.

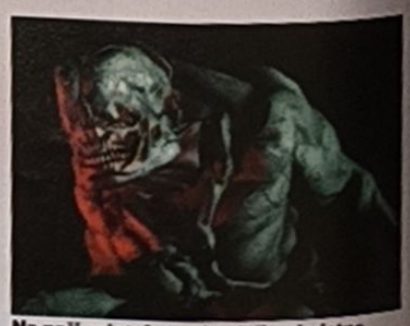
Zaplet in odplet

Povsem res je, da boste med pobiranjem spodnje čeljusti s tal težko našli čas še za razmišljanje o zgodbi, ki ždi za igro, a Id Software ni ničesar prepustil naključju. Da se ne bi našel slučajno kakšen Janez, ki bi si upal s prstom pokazati na plehkost zapleta, so najeli profesionalnega pisca znanstvene fantastike, Matthewa Costella. Fant nikakor ni zelenec, saj je med drugim spisal scenarije že za nekdanji uspešnici *7th Guest* in *11th Hour*. Torej, dogajanje je postavljeno na Mars, kjer vojaška korporacija Union Aerospace Corporation eksperimentira s tehnologijo teleportiranja. Ker pa nimajo vsi zaposleni enako prijaznih načrtov z izsledki raziskav, pride do izdaje in, kakor se za tovrstno igro pač spodobi, katastrofe. Kaos, bebasti zombiji, "žleht" pošasti, veliko trupel in celo sprehod po samem Peklu se bo na koncu iz tega izcimil.

Kaj pa klanje več igralcev hkrati? Zanimivo, ampak Id Software, podjetje, ki je oče, mati in teta večigralstva, namerava *Doom III* osredotočiti zgolj na način za enega igralca. Kakšen "deathmatch" boste seveda lahko odigrali, nikar pa ne pričakujte revolucije v tej smeri. Morda nameravajo avtorji nekaj cvetk pustiti neutrganih še za *Quake 4* ali pa morda računajo na množico talentiranih hišnih ustvarjalcev.

Nikar ne dvomite – ko bo *Doom III* prišel na police, bo to najbolj revolucionarna igra vseh časov. Njegov grafični pogon bo postavil fotorealizem na domet danes še dragih, takrat pa že povsem običajnih grafičnih kartic. Odkar sem ga videl v akciji, se mi niti razgled, ki ga nudi okno, ne zdi več dovolj lep. *Doom III: The Legacy* bo nor, preprosto nor.

Aljoša Hancman



Na naši spletni strani poiščite dodatne posnetke in si naložite video posnetek Ali pa počakajte na naslednji disk.

DATUM IZIDA NOVEMBER 2002

REPUBLIC: THE REVOLUTION

Ste za hamburger ali vodko?

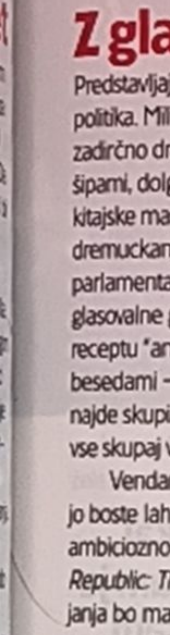
Z glavo skozi zid

Predstavljajte si življenje povprečnega politika. Milijončič mesečne plače, zadirčno drag avtomobil z zatemnjenimi šipami, dolgonoga tajnica z diplomo iz kitajske masaže, naivna in poslušna žena, dremuckanje na udobnih sedežih parlamenta ter občasno pritiskanje na glasovalne gumbe po preizkušenem receptu "an-ban-pet-podgan". Z drugimi besedami – živ dolgčas. Dokler se ne najde skupina blaznih razvijalcev in stlači vse skupaj v računalniško igro.

Vendar pa vloga politika ni edina, ki jo boste lahko prevzeli v verjetno najbolj ambiciozno zastavljeni igri vseh časov, *Republic: The Revolution*. Ozadje dogajanja bo marsikomu zvenelo dovolj znano: od nekdanje Sovjetske zveze se je odcepila majhna državica Novistrana, ljudje so prestrašeni, prihodnost nove vlade negotova in življenje strahotno poceni – skratka, pravi raj za pokvarjene povzpetnike, kot ste vi. V vlogi politika, poslovneža, mafijaša, verskega voditelja ali vojaškega generala boste postopoma lezli v glave običajnih smrtnikov, jih prepričevali, da ste vi tisti, ki so ga ves ta čas čakali, dokler vam ne bo ponižno poljubil zadnjice sam predsednik države. Se pravi – nekdanji predsednik države.

Velikan

No, prej omenjena majhnost Novistrane je v bistvu hudo relativen pojem. Gledano iz perspektive realnega sveta, njenih milijon prebivalcev ni ravno huronsko mnogo (enkrat več se jih je spravilo celo na našo Kokoško), če pa ti uspe vso to množico stlačiti v eno samo računalniško igro, potem pa je to naravnost zastrašujoča številka. Zamislite si zdaj ta milijon, razporejen v petdeset izjemno ljubeče zmodeliranih mest in teh petdeset mest parkiranih na 2.000 kvadratnih kilometrov razgibanega ozemlja in verjamem, da boste oznako "najbolj ambiciozna igra vseh časov" začeli jemati resneje.



Idealno mesto za atentat – le še počakajte na politika, ki se vozi naokrog v kabriu.

In ko smo že pri izkašljevanju spektakularnih presežnikov – Demis Hassabis, vodja mlade razvojne skupine, je grafični pogon označil za "najnaprednješega doslej". Kanček lastne hvale se gotovo skriva v tej izjavi, nobenega dvoma pa ni, da je v njegovih besedah tudi nekaj resnice. Revolucionarna lastnost Totality Engina, kakor se mrcina imenuje, bo ta, da ne bo poznal omejitve števila poligonov, ki se lahko hkrati pojavijo na zaslonu. Da zadevščina ni samo močna, ampak tudi dovolj hitra, je kristalno jasno pokazala že legendarna predstavitev, ko je eden izmed razvijalcev najprej postavil kamero dovolj daleč, da je ujela v objektiv celotno Novistrano, nato pa pogled povsem gladko približeval tako dolgo, da je bil na zaslonu le še cigaret enega izmed državljanov. Teoretično to pomeni, da bo mogoče na ekran hkrati spraviti nekaj sto tisoč svojih nasprotnikov, postaviti na streho nad njimi enega ostrostrelca s sedmimi tonami metkov in ... Pot do vrha pač ni posejana z marjeticami.

Z besedami in svincem

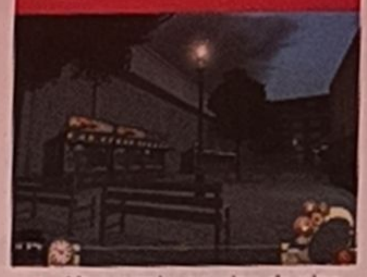
Poleg najemanja morilcev bo vaš delovni dan sestavljalo tudi sklicevanje protestnih shodov, podkupovanje uradnikov (s pestmi ali kakšno prijaznejšo valuto), prilizovanje medijem in podobno. Glavni namen vsega tega bo seveda pridobivanje podpore ljudstva. Prav vsak državljan bo imel v glavo namontirane čisto sebi lastne možgane in s tem tudi sebi lastno življenje. Če ga boste želeli pripraviti do tega, da bo nosil transparente z napisom, da ste zakon, bo treba uporabiti točno njemu primerno metodo. Če bo ena izmed vaših goril obiskala strahopetca, je uspeh zagotovljen, medtem ko bo kakšen trdnejši karakter s tem pristopom za vas izgubljen za vedno. Ravno tako zna biti napačna ideja trobiti o prihodu velikega mesije nekemu zakrknjenemu pristašu komunizma.

Da bi bila stvar še malenkost bolj zavozlana, bodo avtorji v Novistrano pljunili še šestnajst vam sorodno mislečih komolčarjev, katerih edina želja je postati "veliki ata" cele države. In, uganili ste – ko bodo plačevali tipu s črnimi očali in violinskim kovčkom pod pazduho, da vam pošlje prijetne pozdrave naravnost v čelo, jih ne bo ravno pekla vest. Po besedah avtorjev bo igra pravi izziv celo za veterane.

Dajmo za konec narediti preprost seznam dobrih in slabih strani igre. Prednosti: igralna površina abnormalnih razsežnosti, fantastično napredna umetna inteligenca, popolna svoboda gibanja, čudovit grafični pogon. In pomanjkljivosti: nihče še ne ve, kako bo z igralnostjo. Tako torej stojijo stvari – če bo Hassabisu in njegovi bandi genijev uspelo odslalomirati okoli edine šibke točke celotnega projekta, "revolucija" ne bo samo v naslovu igre.

Aljoša Hancman

Elixir



Na prestolu razvojne skupine Elixir sedi Demis Hassabis, mladenič z izkušnjami veterana. Med drugim je skupaj s Peterom Molyneuxom pri petnajstih ustvaril legendarni *Theme Park*. In ostali člani ekipe prav nič ne zaostajajo v svoji odličnosti. Tima Clarka, fanta, ki se poti nad grafičnim pogonom, nekateri že primerjajo z velikim Johnom Carmackom (med drugim je dečko delal celo za NASO), Dave Silver, ki je zadolžen za umetno pamet vseh živih bitij v igri, pa hodi ob Hassabisovi desnici že od časa, ko sta skupaj študirala na Cambridgu. Verjemite, če lahko kdo uspešno pripelje do cilja takšen zalogaj, kot je *Republic: The Revolution*, potem je to s talentom "nabildan" Elixir.

Založnik: Eidos
www.eidos.co.uk

Pravočasne grožnje lahko imajo dober vpliv na vaše politične sovražnike.

Kamero lahko postavite kamorkoli in tako uporabite finte hollywoodskih kamermanov.

Treyarch/LTI Gray Matter

Začetni razvoj igre *Spider-Man: The Movie* je pristal na plečih Treyarcha, razvijalca prvega *Spider-Mana* in prvih dveh naslovov serije, ki je zavzela srca ljubiteljev konzol, *Tony Hawk's Pro Skater*. Na račun teh dveh franšiz je Treyarch postal zlati deček PlayStationov. Malce čudno, glede na dejstvo, da je bila prva igra, ki so jo razvili leta 1998, *Die by the Sword*, naslov za PC.

LTI Gray Matter pa je skupina, odgovorna za prenos igre s konzole na PC, kar so počeli že s prejšnjim *Spider-Manom* in s *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Zanimivo, glede na dejstvo, da gre za enega najstarejših razvijalcev, ki je svojo kariero pričel z razvijanjem iger za Apple II. S te platforme je skupina hitro preselila na vse ostale. Ne gre pa za isti Gray Matter, ki nam je prinesel *Return to Castle Wolfenstein*.

Založnik: Activision
www.universeofheroes.com/game_themovie.html

JUNAK SREBRNIH PLATEN

Zakaj ima *Spider-Man* možnosti postati film leta.

Točno 40 let po rojstvu bo Človek-pajek očitno zrasel do takšne mere, kot mu to še ni uspelo. Kultni režiser Sam Raimi, najbolj znan po seriji *Evil Dead* in dolgoletni ljubitelj Pajkiča, je odgovoren za filmsko inkarnacijo *Spider-Mana*, ki smo si jo že lahko ogledali. Svetu je bil obljubljen *Spider-Man* desetletja in kot smo lahko videli, je Raimi držal obljubo.

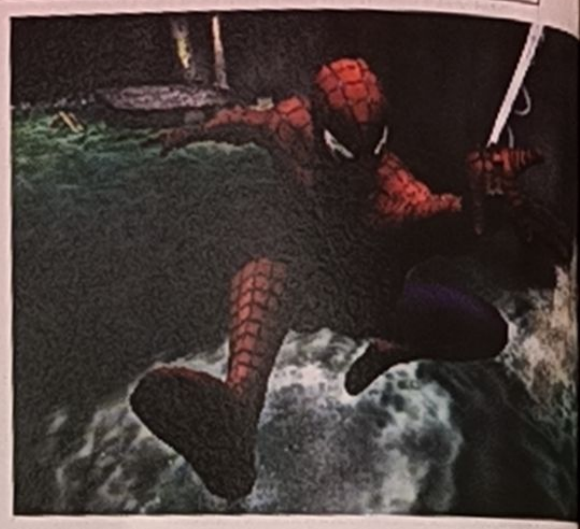
Tobey Maguire *(Pleasantville, Wonderboys)* igra Petra Parkerja, srednješolskega piflarja, ki ga ugrizne genetsko predelan pajek in mu podari neverjetne sposobnosti. Raimi se je torej odločil obdržati vse glavne značilnosti stripa in tako ustvaril instant uspešnico.

DATUM IZIDA JUNIJ 2002

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Velika moč prinaša veliko odgovornost, je znal povedati Pajkičev stric Ben. In za dobrim filmom prihaja dobra igra. Upamo.

Glavni negativec v filmu, Zeleni škrat, je odgovoren za nekaj prav epskih bitk v zraku.



Z izboljšanim sistemom vodenja boste Pajkiča lahko zavihteli praktično kamor koli.

Film. Igra. Igra po filmu. Film v igri. Igralni film. Filmska igra. Kdor koli se je odločil, da bi nas preveč zmedli, če bi igro poimenovali kar *Spider-Man*, nekako ni pripomogel k boljšemu razumevanju zadeve. Tisto, kar je več kot očitno pa je dejstvo, da bo igra *Spider-Man* leta 2002 nekaj popolnoma drugačnega od *Spider-Mana* leta 2001, ko je Pajkič nazadnje udaril po PC tržišču. Lani je bil *Spider-Man* le eden od preživetih junakov, ki nas niti najmanj ni več zanimal. Letos pa bo očitno splezal višje v zavesti publike, kot si je zamišljal.

Leteča sreča

Veselo družabništvo grafike naslednje generacije in celuloidna realizacija je *Pajkič: Filem* popeljalo stran od stripovskega izgleda in občutka že videnega. Utrujajoči in meglen pogled na mesto je izginil: "Želeli smo, da bi Spider-Man videl premikajoče se avtomobile, ko bi bingljal s streh hiš," je povedal Matt Powers, producent igre. Potem, ko smo si zadevo ogledali, lahko zatrdimo, da si tip sploh ne izmišlja. Med zračnimi bitkami (verjetno najbolj inovativni ideji v *Spider-Man: The Movie)* vas bo zagotovo dajala vrtoglavica. Kot da preganjanje zmešanih zlobnežev ne bi bilo dovolj – zdaj boste morali prekleto paziti še na to, da ne stopite v prazno med poskusom, da bi se ubranili slinavih megalomanskih norcev.

Svoboda gibanja se je že v prejšnjem delu zdela impresivna, a se proti novi zdi, kot bi gledali hrčka na kolesu. Zdaj se boste lahko zavihteli preko ogromnih razdalj med lovom na leteče malopridneže, vključno z Jastrebom in Zelenim škratom. V eni posebej navdušujoči stopnji vas bo Škrat bombardiral s svoje leteče skrinjice, Pajkič pa bo moral obvarovati svojo izbranko Mary-Jane, ki bo prav nespametno ždela na vrhu balona v obliki pande. *Spider-Man: The Movie* že mogoče izgleda kot film, a je stripovska napetost še kako prisotna.

Igra bo vsebinsko sledila filmu, kar pomeni, da boste Spider-Mana vodili od začetkov do končne bitke z Zelenim škratom. Igro boste začeli kot srednješolski piflar Peter Parker, ki dobi čudovite nove moči in lovi kriminalce v mreže v doma izdelanem kostumu, ki sumljivo spominja na kombinacijo modre trenirke in rdeče majice. Ko postane pravi super junak, razvije tudi nove sposobnosti in si seveda omisli bolj impresiven kostim.

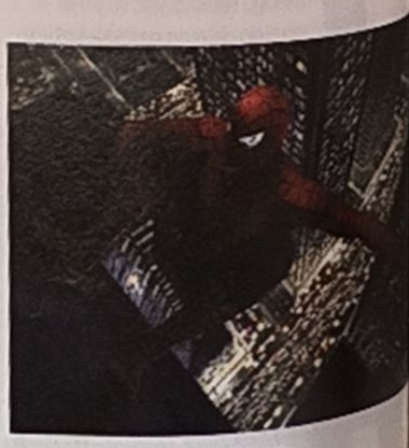
Pisana druščina

Igra pa malce nadgradi filmsko zgodbo, saj se Škratu pridružijo še drugi nepridipravi, ki jih v filmu nismo imeli časti spoznati. Tako boste lahko po rebrcih potipali v ribiško mrežo oblečenega Šokerja, oklepljenega Škorpijona ter krilatega (in seveda plešastega) Jastreba.

"Dodali smo nekaj novosti, saj se nam je zdelo, da je en sam nasprotnik premalo."
MATT POWERS

Poleg bojevanja v zraku pa je izboljšan tudi sistem upravljanja, ki sedaj omogoča neverjetno svobodo gibanja. Kar mimogrede vas bodo navdušile akrobacije, ki jih lahko izvajate med pretepanjem, in ki so celo uporabne in zaželene. *Spider-Man* bo prebudil junaka v vas, za kar je bil že skrajnji čas. 2002 bo očitno leto Pajka.

Barbara Banović



Pod vami se promet odvija zelo prepričljivo – neverjetna sprememba od grde megle iz prejšnje igre.

DATUM IZIDA SEPTEMBER 2002

IRON STORM

Po zatišju prihaja *Iron Storm*.

Stalin je bil zgodovinski revizionist, pa vseeno ni imel besede pri delu ekipe v 4X Studios. *Iron Storm* se namreč dogaja v hipijevskih šestdesetih, le da tema igre ni svobodna ljubezen Woodstocka, temveč število mrtvih na fronti.

Evropa *Iron Storma* je tista Evropa, v kateri se 1. svetovna vojna nikoli ni končala. Po boljševiški revoluciji je odpadniški ruski aristokrat, baron Roman Ungern Sturnberg od Japoncev dobil sredstva za ustanovitev nove mongolske armade. Samozvani moderni Džingis Kan nato porazi boljševike in se odpravi še na ostale države vzhodno od železne zavese. Najbolj bizarno pri vsem skupaj je dejstvo, da je Ungern Sturnberg dejansko živel, imel iste ideje in bi mu morda celo uspelo, če ga ne bi boljševiki skrajšali za glavo.

Dve kaplji bencina ždita v tanku ...

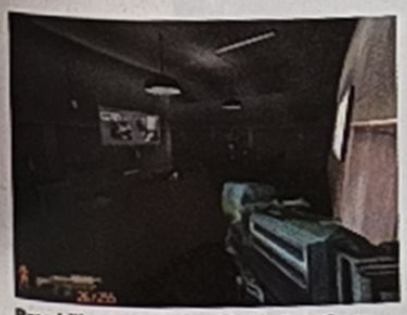
Alternativna zgodovina

Glavna vsebinska gonilna sila za *Iron Storm* je roman Roberta Harrisa z naslovom *Fatherland*, čeprav glava Wanadooja, Edouard Lassan rad poudarja razlike med *Iron Stormom*, *Fatherland* in katero koli strelsko igro z vojno tematiko. "Zelo zanimivo in hkrati morbidno je, če pomislimo, kakšna bi bila Evropa, če bi Hitler dobil vojno. Sam sem pa želel ustvariti nekaj drugačnega. Moja ideja ni vključevala še ene bizarne zgodbe, v kateri bi nastopali nacisti in Sovjeti. Pravzaprav sem se temu želel popolnoma izogniti," je pojasnil.

Svet *Iron Storma* je torej podoben Orwellovemu svetu v *1984*. Vojna je svet razdelila na dve supersili: Ruso-Mongole in Zahodne sile. Bojna polja so še vedno prepredena z jarki, tehnologija pa se je očitno razvijala v čudnih in nenavadnih vzorcih. Vsa orožja in vozila so v bistvu zasnovana po dejanskih načrtih iz prvega četrtletja prejšnjega stoletja, vključno s težko oklepljenim bojnim vlakom, okoli katerega se plete zgodba ene od stopenj, čeprav moderno oko tega ne bo takoj prepoznalo. V pričujočem svetu se sredstva za bojevanje pridobivajo glede na uspešnost enot. Na novi borzi bolje kotirajo enote, ki so se dobro odrezale na fronti. To seveda pomeni, da je vojna dobičkarski posel, s katerim lahko podjetneži dobro zaslužijo, kjer pa se pojavljajo visoki zaslužki, pa je dovolj prostora tudi za razvoj zapleta in politične intrige.

Kot v pravih 60. letih je kamuflaža zadnji krik mode.

Vse skupaj izgleda, kot bi igrali skozi strip.



Brez biljarda skoraj ne bi šlo. Ostati normalen med vojno ni ravno lahko opravilo.

Stopnja, ki se odvija na vlaku, spominja na legendarni *GoldenEye* z Nintenda 64.

Razumevanje

Igra je mešanica prvo- in tretjeosebne akcije, a daleč od navadne linearne strelske igre. Roman Vincent, vodja 4X, opisuje oblikovanje stopenj takole: "Kot pri krogu, obstaja več različnih načinov navigacije, odvisno od vašega načina igranja, izhod je pa en sam."

Obstaja zelo tesna povezava med Wanadoojem in 4X, ki je veliko bolj intimna od tistih, ki jih lahko vidimo med založniki in razvijalci. In takšna povezanost je tipična za Wanadoojev način dela: "Veliko britanskih studiev je presenečenih, ko se pogovarjajo z založnikom, ki je pripravljen razpravljati o vsebini, in ki zna prenesti ideje o le-tej," nam je povedal Edouard. "To se s slavo ne bo spremenilo." In če pogledamo *Iron Storm*, ki je v razvoju manj kot leto dni, lahko zatrdimo, da gre za poslovno strategijo, ki se očitno splača. **PCF**

4X Studios

Ko so se fantje iz Wanadooja odpravili v iskanje razvijalca za *Iron Storm*, so imeli veliko srečo, da so naleteli na 4X. Z že razvitim lastnim 3D pogonom je ekipa komaj 16 ljudi hitro sprejela ponujeno igro za svoj prvenec. "Mislim, da so popolnoma razumeli, kaj sem želel narediti," pravi Edouard.

Založnik: Wanadoo
www.wanadoo.com

"Želel sem si ustvariti nekaj malce drugačnega; popolnoma sem se želel izogniti nacistom in Sovjetom."
EDOUARD LASSAN

Naročite se
in prejmite dve številki brezplačno!

	↗Normalna cena	→Vi plačate	↘Letni prihranek
CD izdaja	11.880 SIT	9.900 SIT	1.980 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.900 SIT	2.500 SIT

Zakaj se naročiti?

Prihranite denar
Prejmite dve številki letno brezplačno.

Brezplačna dostava
Vsaka številka dostavljena do vaših vrat, še vroča izpod tiskarskih strojev.

Ne zamudite številke
Zagotovite si vsak izvod PC Formata.

POSEBNA PONUDBA!

Obdržite denar v žepu dalj časa ter se naročite v dveh mesečnih obrokih!

kako se naročiti

Po telefonu
Pokličite Darjo na **02 330 3301**

Na spletu
V svojem brskalniku natipkajte **www.pcformatslo.net**

Po pošti
Izpolnite **dopisnico**, ki ste jo prejeli kot prilogo reviji.

IZBERITE DARILO OB NAROČNINI!

Igra Resident Evil 3: Nemesis
Igra Chicken Run
Program 3D Interior Designer 3

Več informacij o darilih poiščite na naši spletni strani.

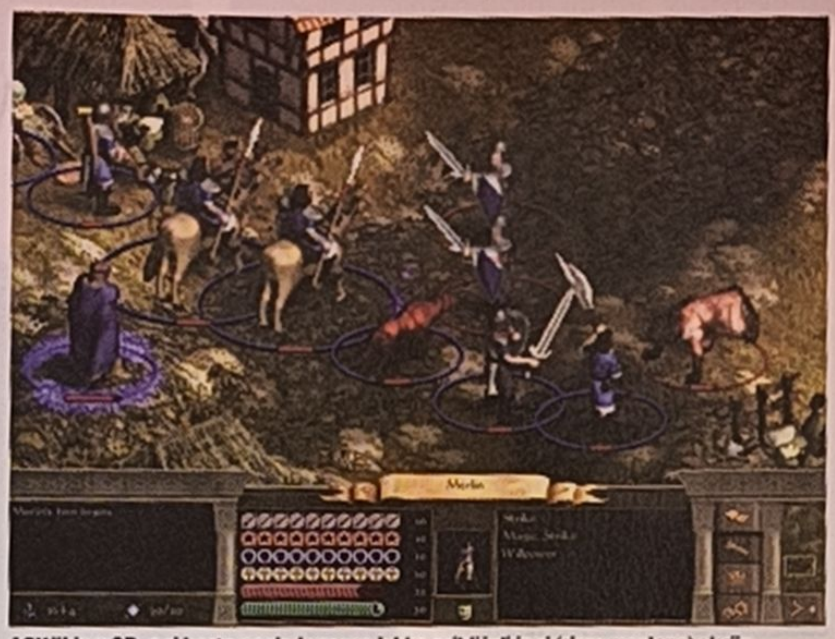
DATUM IZIDA JUNIJ 2002

AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE

Čas je, da silnim magičnim junakom pokažemo, kakšni strahopetci so v resnici.

Obstaja nekaj naslovov, ki strašijo za PC. Najhujši med njimi so tisti, ki neutemeljeno uporabljajo privesek "Tycoon" in nam običajno povzročajo kurjo kožo. V zadnjem času pa se kar redno pojavlja tudi "age", kot dodatek naslovom (takšnim, kot so *Empires, Mythology* in *of Sail*). Na srečo pa igre, katerih naslovi vključujejo omenjeni samostalnik, ne dvigujejo las. Vzemimo samo izvirni *Age of Wonders* – odlično domišljijsko strategijo, ki z neverjetno natančnostjo pljuva v oko manj ambiciozni in dodelani seriji *Heroes of Might and Magic*.

Nadaljevanje gradi na vsebini in zapletu izvirnika in ustvarja globljo in bolj zasvojljivo izkušnjo, z zgodbo, ki je znana mešanica različnih legend. Izgleda, da so se različne rase sveta Evermore združile zoper človeško raso (slednji so namreč sramota za deželo) in jo skoraj iztrebile, ne da bi se zavedale, da jih bodo le gole opice znale rešiti pred kaosom. Igrate kot čarovnik z imenom Merlin (hmm...), ki ga je rekrutiral duhovno ujet superčarovnik Gabriel (hmm ...), da bi združili krogle elementov (ogenj, voda in tako naprej) in zasedli čarovniški prestol, s čimer bi svetu zagotovili harmonijo, sebi pa veliko zadovoljstvo.



AOWII je v 2D, a si boste pogled vseeno lahko približali in si (sicer megleno) akcijo ogledali od blizu.

Poteze in čarovnije

Kamen okoli vratu *AOW II* je dejstvo, da je zadeva potezna. Nad tem dejstvom lahko zavihamo nosove, ki ostanejo zavihani samo do trenutka, ko se spomnimo, da je neverjetna *Civilization III* tudi potezna. Tudi v *AOW II* je mogoče zaznati podobnosti s *Civ.* namesto vandranja naokoli in uničevanja vsega, kar leze in gre, bo Merlin moral sklepati zavezništva, saj bo drugače klavrno podlegel. Tudi raziskovanje nebojnih čarovnij lahko izid bitke hitro obrne v vaš prid.

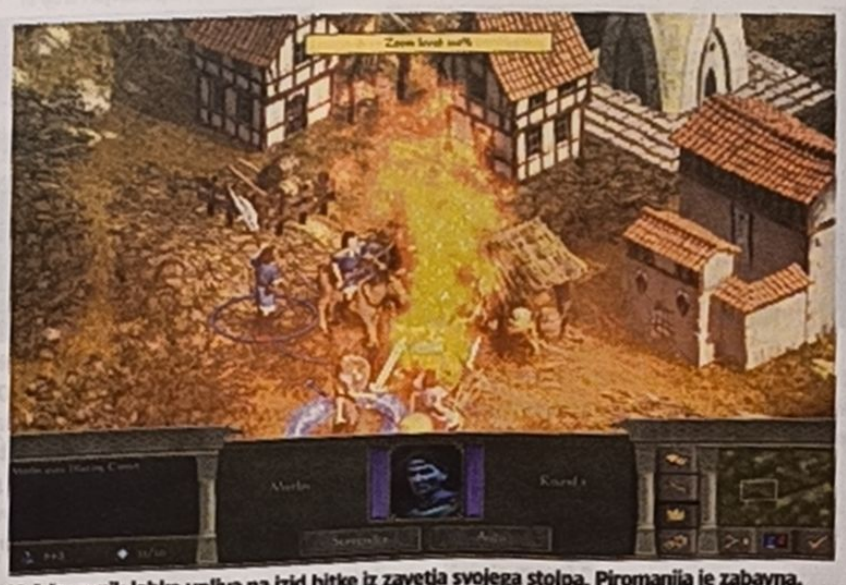
Sistem raziskovanja dodaja element igranja vlog v *Age of Wonders II*. Vaš junak še zdaleč ni le enota in je aktivno udeležen le v majhnem delu bitk, a ga boste stalno nadgrajevali, dokler ne doseže stopnje, ko z njim ne bo varno češenj zobati. Vaša mana se deli med čaranje in razvoj, razdelitev pa nadzorujete sami. Nadgradnje so lahko bojne ali nebojne čarovnije oziroma nadgradnje junakovih mest in enot, vključno s skrajšanim časom gradnje ali povečano škodo.

Med bogovi

Ena najboljših izboljšav nadaljevanja je dodatek bogov. V izvirnem *AOW* je bilo težišče igre na pobijanju nasprotnikov, v nadaljevanju pa se lahko odpravite na različne naloge, ki vam jih dajo božanstva. Seveda vas bo bog vojne pošiljal na naloge, ki bodo bolj krvave sorte od nalog, ki vam jih bo naložil bog narave. Izbira najljubšega božanstva bo seveda vaša, odvisna pa bo od vašega načina igranja in morda malce od vaše etične žilice. Bogovi bodo skozi celo igro spremljali vaše napredovanje in se temu primerno odzivali.

Izgleda pa, da bo večigralski način največji vir zadovoljstva, ki ga bo prinesel *AOW II*. Ko boste uspešno zaključili staro tradicijo osvajanja sveta, si boste verjetno želeli svoje čarovniške spretnosti preizkusiti zoper žive nasprotnike. Kot v seriji *Heroes of Might and Magic* lahko uporabite t.i. vroče sedeže in se pomerite zoper prijatelja na istem računalniku, a le pod pogojem, če je vaš prijatelj pripravljen vložiti ogromno časa v zabavo, saj dve uri ne bosta dovolj za dokončanje scenarija.

Realno oceno vam borno kmalu prinesli, do sedaj pa smo uspeli ugotoviti, da bo *Age of Wonders II* najverjetneje ogromna, kompleksna in zdrava reinkarnacija nekdaj plehkega žanra. **PCF**



Vaš čarovnik lahko vpliva na izid bitke iz zavetja svojega stolpa. Piromanija je zabavna.

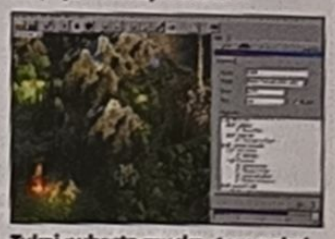
→ Dva razvijalca sta bila potrebna, da sta oživila *Age of Wonders*. Nizozemsko podjetje Triumph Studios je iz serije naredilo svoj edini projekt od ustanovitve leta 1997. Leta 1999 so izdali izvirni *Age of Wonders* in požeti stoječe ovacije. Izvirnik so razvili skupaj z Epic Games, podjetjem, ki je odgovorno za serijo *Unreal*.

Tokratni partner podjetja pa je skupina PopTop Software, ki je delovala kot razvojni svetovalec za *Age of Wonders II*. Za razliko od Epica je PopTop veteran v strategijah, znan po impresivni simulaciji *Tropico* in razširitvenem paketu zanjo. PopTop je prav tako razvil izjemno popularnega *Railroad Tycoona II*, ki slogovno ni prav nič podoben *Age of Wonders*, a gre vseeno za spoštovanja vredno igro.

Založnik: GoD/Take 2
www.aow2.godgames.com

UREJEVALNIK ČUDES

V *Age of Wonders II* bo vključen tudi urejevalnik scenarijev. Ker še ni nared, si ga nismo mogli ogledati, tako da vam ga ne moremo predstaviti. Sama ideja pa ni nič novega, saj je ustvarjanje stopenj na nivoju igralca očitno zadnji krik mode. Le oglejte si urejevalnik likov v *Freedom Force* ali osupljivo zbirko orodij v Biowarovem prihajajočem *Neverwinter Nights*. Urejevalnik v *AOW II* bo najverjetneje še ena uspešna poteza v poenostavljanju, saj ne boste potrebovali oblikovalskega predznanja, da bi lahko ustvarili lastne neverjetne stopnje v nekaj minutah.



Tukaj puhasta mucka, tam nekaj mesojedih pajkov ...

ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Ubi Soft Bethesda Softworks **www.elderscrolls.com**

Konkurenca Baldur's Gateu? Ambiciozno, ampak blizu resnice.

SAM SVOJ MOJSTER

Čeprav igranje preko interneta ni mogoče (in preden vprašate - niti preko mreže ali modema), verjamem, da bodo igralci pogosto obiskovali mrežo vseh mrež z mislijo na Morrowind. Igri je namreč priloženo fantastično orodje za oblikovanje lastnih pustolovščin, tako da niti malo ne dvomim, da bodo v kratkem spletno stran igre preplavili številni doma zlepljeni dodatki. Večina med njimi verjetno ne bo vredna vaše pozornosti, a teoretično je mogoče sestaviti igro velikosti samega *Morrowinda*, čemur se bo kakšen navdušenec gotovo želel približati.

Potrebuje: PII 500, 128Mb, 3D kartico s 16Mb
Želi: PIII 900, 256Mb, 3D kartico z 32Mb

"Zeno dlanjo pod ročajem in drugo pod rezilom nežno položim meč v gosto travo. Kovina je polna strjene krvi in koščkov mesa. Magičen sijaj v njem ni več tako močan kot v njegovih najlepših letih. Veliko sva pretrpela skupaj: bil sem bojevnik, alkimist, čarovnik, tat, vampir in morilec. Bil sem izdajalec in bil sem izdan. Morda sem jaz tisti, ki mu zmanjkuje moči, morda bi se moral jaz za vedno uleči sredi tega travnika ... ali pa obiskati tisto deklico v Tel Aruhnu in ji pokazati, kako znam krčiti bicepse v ritmu Lambade ... Hm, težka izbira." Vse to je *Elder Scrolls 3: Morrowind*. In seveda še veliko, veliko več.

FRP-ja *Morrowind* ni treba igrati dolgo, da človek pogrunta, da so njegovi avtorji, rahlo pozabljeni Bethesda Softworks, svojo najnovejšo stvaritev skušali posaditi na dva stola. Po eni strani gre za kompleksno igranje domišljijskih vlog, s kar lepim šopkom raznih številk, postavljeno v skrbno dodelan svet, po drugi strani pa gre za malce bolj arkadno zadevščino, ki je nedvomno marsikakšen navdih našla v klasiki *Ultima Ascension* in odličnem *Gothicu*. Navadno se takšni poskusi končajo z grdim telebom na tla, a tale stvarca ima očitno dovolj veliko zadnjico, da ne zdrkne v režo med sedaloma.

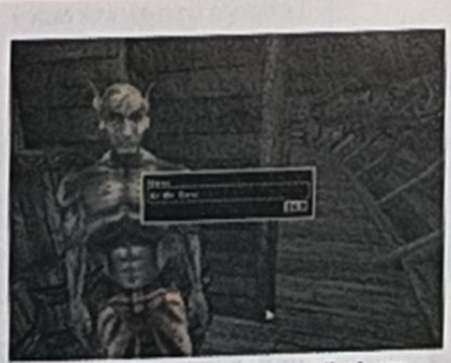
Verjetno vas bo v takšnem položaju kdaj zasrbel meč, ampak raje ne delajte preveč zgage – na vašo glavo se bo hitro razpisala nagrada.

Pravo doživetje

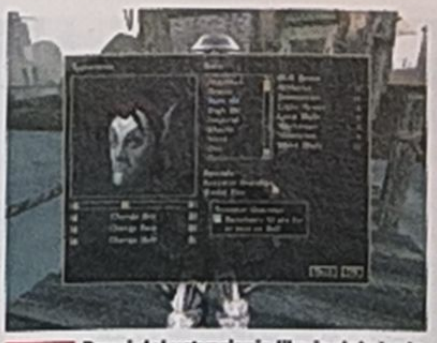
Po nekaj tednih bo vaša najbolj radostna ugotovitev ta, da se niste med igranjem niti za sekundo dolgočasili. V svetu Vvardenfell je mogoče početi toliko stvari, da bi morali igro končati vsaj petkrat, da bi se večine vsaj dotaknili. Naj omenim le izumljanje lastnih zvarkov s prekuhavanjem in kombiniranjem 70 vrst zelišč,

>>IZVIRNO USTVARJANJE LIKOV

Prve minute igre vas domiselno popeljejo skozi razlago nadzornega sistema in ustvarjanje lika:



01 **Zbudite se na ladji. Izgubljeni, prestrašeni, premraženi, ujeti. Sojetnik vas vpraša po imenu. Morda je zadnji čas, da si izmislite nek "kul" naziv, ki bo nekaj tednov kasneje postal znan po vsej deželi. To je najlažji del določanja vašega lika, zato vam verjetno ne bo vzel preveč časa.**



02 **Drugi del ustvarjanja lika je določanje rase in spola. In seveda frizure. Medtem ko ta tretja stvar ne vpliva na samo igranje (če sem odkrit, nisem tega niti preizkusil), pa prvi dve bistveno. Vsaka rasa ima določene sposobnosti, nekatere pa se med seboj ne marajo najbolj, kar je tudi dobro vedeti.**

03 **Zadnje podrobnosti uredite tik pred izpustitvijo na prostost. Odločiti se morate za sposobnosti vašega lika in znamenje, v katerem se je rodil. Izbirate lahko med vnaprej pripravljenimi razredi ali pa sestavite čisto svojega. Rojstno znamenje vam da določene sposobnosti, ki jih lahko uporabljate enkrat dnevno.**

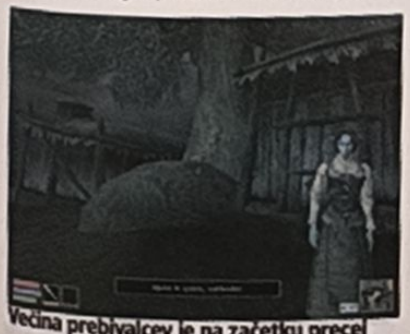
Tale gigantska bolha je "silt strider". Čeprav izgleda strašljivo, gre v bistvu za pohlevno prevozno sredstvo.

Svetlobni učinki so prelestni. Človek bi najraje odložil meč in se šel sončit.

iskanje biserov v školjkah, izdelovanje lastnih magičnih orožij, nadvse originalno igranje v vlogi vampirja (parkiraj oči na stranski okvir) in dejstvo, da vam nalog zlepa ne bo zmanjkalo. V svetu *Morrowinda* obstaja kar trinajst različnih cehov ("guildov", da vam bo zvenelo bolj domače), vsak pa ima za vas okoli 30 nalog, kar daje, skupaj z nalogami, na katere naletite kar tako, impresivno število 400 nalog.

In omenjene dejavnosti niso omejene le na določen razred vašega lika. Nak, tu ne boste našli zadrtosti pravil AD&D, ki kraljujejo v seriji *Baldur's Gate*. Kar zadeva igro, ji je prav malo mar, če si ustvarite čarovnika in mu na glavo posadite najtežjo čelado, ki jo najdete, v roke pa mu porinete pol tone težko sekiro. Velja, jasno, tudi obratno – vsak zabiti barbar lahko eksperimentira s kuhanjem lastnih zvarkov. Sprva sicer manj uspešno kot rojeni alkimist, ampak vaja dela mojstra.

Isti pregovor velja še za kopico drugih stvari v igri. Vaše ocene, ki vplivajo na vse, kar v igri počnete, se ne dvigujejo le takrat, ko napredujete iz enega "levela" na drugega, ampak tudi z izvajanjem določenih akcij. Če, na primer, nekaj časa šprintate naokoli in zabijate sovrage v zemljo s kladivom, se vam bosta poča(aaaa)si začeli dvigati oceni za hitrost premikanja in uporabo topih orožij. Če vam ni do gimnastike, si lahko do večjega obsega mišic pomagate tudi s prebiranjem knjig in plačevanjem osebnih trenerjev, ki jih najdete v vsakem mestu. Zelo podoben sistem napredovanja uporablja nedavno rojeni *Dungeon Siege*, le da gre pri tem *Morrowind* še nekaj stopnic globlje.



Večina prebivalcev je na začetku precej nezaupljiva do vas. Z opravljanjem nalog in prilizovanjem boste popravili vtis.

Na srečo pa lepota *Morrowinda* ne prihaja samo od znotraj, ampak je simpatičen tudi na pogled. Kako simpatičen? Raztegnite roke ... vsako na svojo stran ... kolikor morete – no, približno toliko simpatičen. Grafični pogon, ki diha v ozadju igre, je, milo rečeno, fantastičen. Količina in kakovost podrobnosti bosta orosila nemalo zenic, razni posebni učinki (spreminjajoče se vreme, menjavanje dneva in noči in te zadevščine) pa bodo pipico v vaših solznicah le še bolj odprli. Vidi se, da so avtorji v oblikovanje in skrbno teksturiranje okolice ter samih likov vložili mesece trdega dela. V mestih so dobro opazni različni slogi gradnje, hiše so polne pohištva in drobnejših predmetov, večina sovražnih kreatur pa je sestavljena z zvrhano mero domišljije.

Oblaki prekrijejo nebo

A, kot dobro veste, ima lepota vedno svojo ceno. Ki jo bo z vedri potu odplačevala vaša strojna oprema z grafično kartico na čelu. Igranje na minimalni konfiguraciji je grozljivka, zato se skušajte pred igranjem do zob oborožiti s pomnilnikom, hitrim procesorjem in kvalitetno grafično kartico. Ne bo vam žal, saj jih bo *Morrowind* ožel do zadnjega atoma moči.

Na žalost s prejšnjim odstavkom črne liste še niste prebrali do konca. Stvar, ki igro najtesneje stiska za vrat, je počasna hoja vašega lika. Sliši se smešno, a ko boste sami bezljali po pokrajini epske razsežnosti s hitrostjo polža z zvitim gležnjem, vam gotovo ne bo do smeha. Na srečo obstaja več rešitev tega problema. Prva je najem "silt striderja", velikanske bolhe, ki v Wardenfellu opravlja naloge taksija, drugi pa, da si na pleča ne navlečete najtežjega oklepa in skušate imeti žepe čimbolj prazne. A razlog za veselje ti dve rešitvi gotovo nista – prva vas bo prikrajšala za številne pustolovščine, ki bi jih doživeli s samostojnim pohajkovanjem po divjini, druga pa je nasploh zoprna omejitev, ki izključuje igranje vloge viteza, ali koga podobno težko opremljenega.

Precej nestimulativna je tudi splošna neživost celotnega sveta. Pokrajina je tako na redko nastlana z živimi bitji, da boste skorajda veseli, ko boste sredi temačnega gozda naleteli na šestinštiridesetglavega zmaja z neprijetnim karakterjem in slabim zadahom. Prebivalcev v mestih je sicer precej več, zato pa jih velika večina ves čas stoji na istem mestu. Celo trgovine so odprte dan in noč.

Moteča in oceno zbijajoča je še vrsta drugih drobnarij: sestavljanje druščine ni mogoče, vsi sogovorniki imajo na ista vprašanja vedno iste odgovore, kar jih deloma oropa osebnosti, brskanje po dnevniku je nerodno, nikjer se ne vidi, kako hudo ste že poškodovali nasprotnika, nekaj pa je tudi zoprnih hroščev, zaradi katerih se boste nerešljivo zatikali med zaboje ali pa med strop in tla. Ampak tele dlačice sem za vas iz jajca pobral zgolj zaradi tega, da ne boste rekli, da sem na kaj pozabil.

Nakup igre FRP je vedno dobra naložba. Če ste se že psihično pripravili do tega, da se boste ločili od devetih Prešernov, potem jih boste veliko raje potrošili za nekaj, ob čemer boste lahko preždeli več tednov, kot pa za nekaj, kar vam bo pokazalo vse svoje trike v prvih nekaj urah. Verjemite, nobena druga zvrst vam ne bo postregla s tolikimi urami zabavnega igranja kot ravno igranje domišljijskih vlog. Seveda pa morata biti pri tem izpolnjena dva pogoja: 1.) igra mora biti vsaj zelo dobra in 2.) vam morajo biti tovrstne igre všeč. Prvi pogoj *The Elder Scrolls 3: Morrowind* več kot samo izpolnjuje, izpolnitev drugega pa je odvisna samo od vas, kajne?

Aljoša Hancman

PCF Ocena:

↗ Poln dogajanja, izjemno lep
↙ Počasen v vseh pogledih

VREDNO OGLEDA:
Gothic, 92%
Dungeon Siege, 88%
Baldur's Gate 2, 93%

"FRP-jka, ki bo do glasilk napolnila želodce vseh ljubiteljev te zvrsti."

88%

Noč je idealen čas za roparje, morilce in vampirje. Najbolje da grem v tole hišo in skrijem njihov denar, preden ga kdo ukrade.

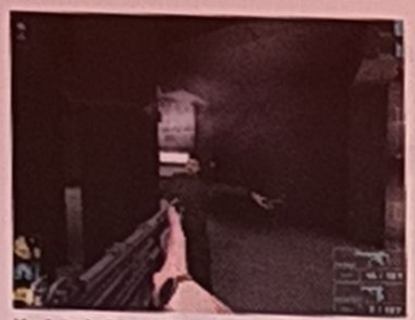
Tale simpatična živalca igra v svetu *Morrowinda* vlogo nekakšnega goveda.

Uh, kažipot - nočna mora vsakega pustolovca. Bi šel zdaj desno, levo, morda gor, gor in potem še desno?!?

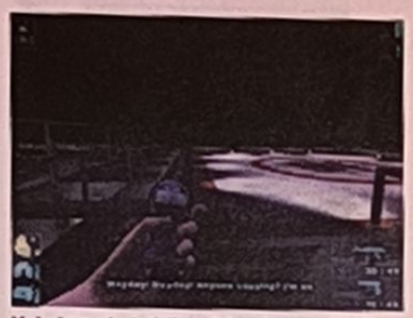
PRIJATELJ NOČI

Eden izmed bolj odbitih doživljajev v *Morrowindu* je brez dvoma povampirjenje. Ja, prav ste prebrali. Vampirji so sicer zelo redko videna bitja, ima pa njihov ugriz na vas zelo čuden vpliv – sami se spremenite v dolgozobo pošast. S takšnim izgledom vas bodo prijatelji skorajda zagotovo nehali vabiti na rojstne dneve, vam bodo pa zato določene ocene poskočile do neverjetnih višav. Poleg sovražne nastrojenosti prebivalstva imajo dolgi zobje še eno slabo lastnost: vse oblike sončenja odpadejo, saj dnevna svetloba na vampirje deluje smrtonosno. Če vam kakšen "kricuz" zabije svoje zobe v vrat, kljub temu ne paničarite – kakor je rekla teta Pehta: "Za vsako bolezen je zdravilo."

Količina različnih oldepov je nezanemarljivo majhna. Tale je verjetno ukrojen iz zarjavelega bojlerja.



Hudobci niso vedno tako neumni. Včasih pokukajo izza vogala.



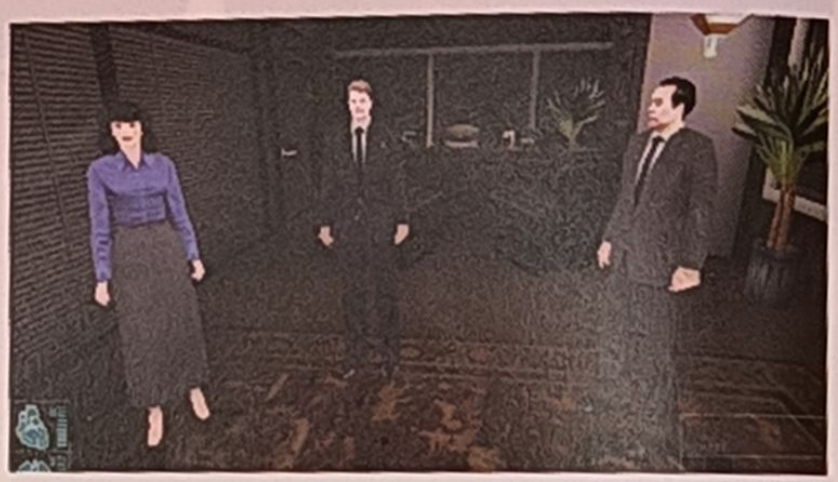
Kaj niste gledali filma? Igrajo se z vami, zadevo pa morate opraviti sami.

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

Sierra Lasten **http://diehard.sierra.com**

Še en dokaz, da je interaktivni film najnižja razvojna pot igričarske umetnosti.

Potrebuje PII-400, 64Mb, 16Mb 3D kartica
Želi PIII-700, 256Mb, 64Mb 3D kartica



>>Grozotna mešanica podpovprečne prvoosebne akcije in nesmiselnih situacij.

Presenetilo bi nas, če bi nam rekli, da še niste videli filma *Die Hard*. Ne samo, da gre za enega redkih akcijskih filmov, ki se ga, zahvaljujoč odličnemu Brucu Willisu, res splača videti, temveč je bil že tolikokrat po TV kanalih, da se mu je bilo nemogoče izogniti. Tako tudi veste, kaj se zgodi v *Die Hard*. Vsak ve, kaj se zgodi v *Die Hard*. Torej, najbolj neumen način za ustvarjanje igre, ki temelji na filmu *Die Hard*, bi bil ta, da se držiš scenarija do zadnje besede, od začetka do konca, kaj?

Narobe. *Nakatomi Plaza* dokaže, da je to le začetna točka. Naslednji pomemben dejavnik je, da vam med akcijo prikazuje ključne prizore iz samega filma – vendar ne kot izvirne posnetke, temveč izdelane s pomočjo grafičnega pogona. In ne gre za dobro izdelane prizore, temveč za obupna skropucala, z lesenimi liki in glasovi čistilk ali kogar koli, ki se je pač v tistem trenutku nahajal v bližini studia.

Jipi-kej-nej

Seveda se zavedamo, da *Nakatomi Plaza* ne ponuja izvirnih odlomkov zaradi licence, a če je to edina alternativa, potem se jim ne bi bilo treba truditi. Sicer pa bi to bolečo zadevo še spregledali, če bi preostanek igre bil izjemna predelava odličnega filma – če bi vas potisnil v vlogo Johna McClana in vam omogočil podoživeti celoten film iz prvoosebnega pogleda.

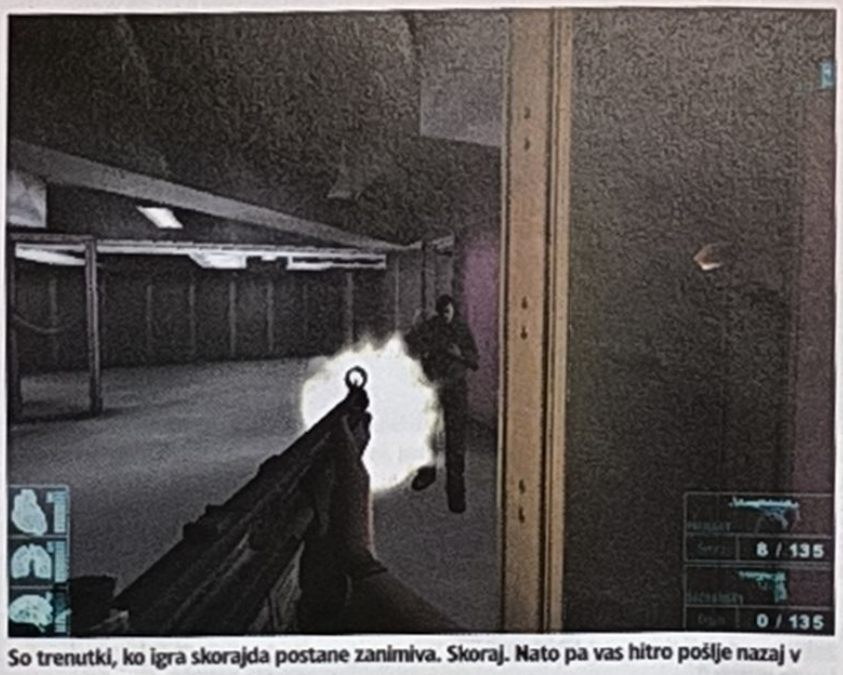
Ni šans. Vzemite, na primer, sam začetek igre, v kateri se vi, v vlogi Johna McClana, v preddverju Nakatomi Plaze sprašujete, kako lahko najdete ženino pisarno, tip za mizo pa vam predlaga, da uporabite zaslon, občutljiv na dotik. Ker že poznate finto iz filma, se odločite biti pametni in pritisnete G, kot Genarro. Igra ne uboga vašega ukaza, temveč vas vrže na M, kjer ste prisiljeni preklikati se skozi finto z uporabljanjem ženinega dekliškega priimka. Nato vas igra pošlje skozi še nekaj neumno skriptiranih sekvenc, za tem pa se znajdete v enem najslabših delov katere koli igre, vseh časov. Nahajate se v kopalnici (gledate v ogledalo, v katerem se ne vidi ničesar). Zaslišite strele. Zgrabite pištolo, se zapodite v hodnik, ki je poln pobesnelih teroristov.

Ta igra vas sovraži

Kaj boste storili? Seveda se spopadete z njimi, navsezadnje je to vaša naloga v igri. Ubijejo vas. Poskusite znova. Ubijejo vas. Uberete drugačen pristop, se jim približate z druge strani in ubijate enega po enega. Ubijejo vas. Zadevo smo preizkusili najmanj 20-krat, postajali vedno bolj besni, dokler nismo obupali in se odločili za radikalno drugačen pristop – stekli smo po hodniku proti izhodu, kar je delovalo. Navsezadnje se to zgodi v filmu, kajne?

Sedaj že razumete, kajne? Gre za grozovito mešanico podpovprečne prvoosebne akcije in nesmiselnih situacij, ki jih morate odigrati na natanko določen način, ker se to – sedaj pa vsi skupaj – zgodi v filmu. Kot na primer v delu igre, ko pobijete vse teroriste, vendar ne morete nadaljevati, dokler ne preiščete trupla in ugotovite, da mu ne morete ukrasti čevljev, ker ima tip manjše noge od vaše sestre. *Nakatomi Plaza* sicer prinaša eno inovacijo – merilec morale – ampak, kot preostanek igre, je tudi ta popolnoma nesmiseln. In, da, igra vsebuje kletvice. Vendar jih tudi film. Zato raje kupite film na DVD-ju, ceneje bo in tudi veliko bolj zabavno.

Jim McCauley



So trenutki, ko igra skorajda postane zanimiva. Skoraj. Nato pa vas hitro pošlje nazaj v surovo resničnost.

Te stopnje ne morete zapustiti, ker še niste preiskali trupla. Kako očitno.

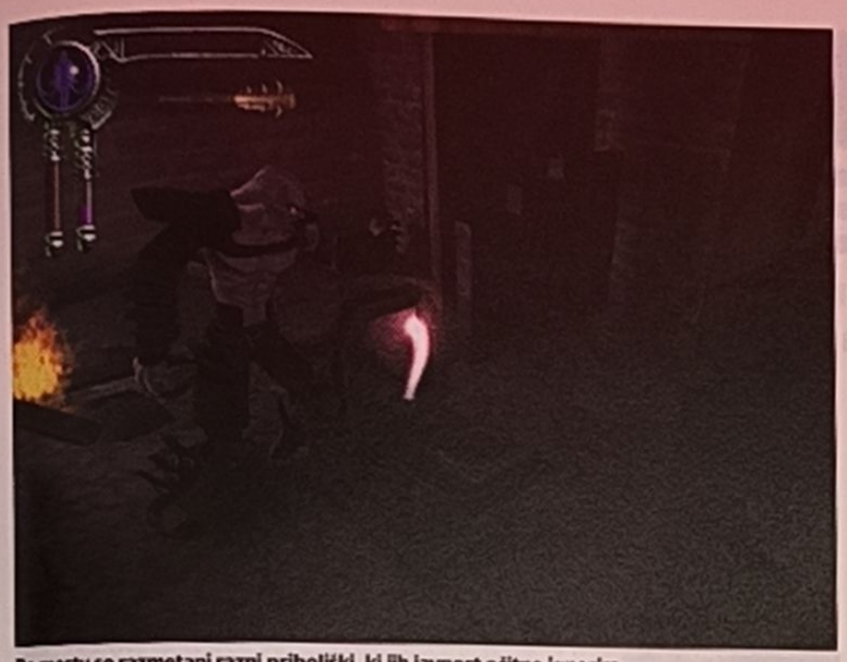
PCFOcena

↗ Veliko misij, film je precej dober
↙ Izgleda slabo, igra se slabše, ne uspe vas zabavati

VREDNO OGLEDA
Max Payne 95%
Aliens vs. Predator 2 91%
Jedi Knight II 91%

"Grda, nesmiselna, nelogična in na tračnicah. Ne kupite. Nikakor."

53%



Po mestu so razmetani razni priboljški, ki jih javnost očitno ignorira.

Nikakor nam ni uspelo da bi preprogo pripravili do letenja.

BLOOD OMEN 2

Eidos Lasten **www.eidos.com**

Ah, kaj je lepšega od mirne noči in hitrega ugriza ali dveh ...

Potrebuje PIII-450, 128Mb RAM, 16MB 3D kartica
Želi PIII-800, 32Mb 3D kartica

Kajna je nekaj stoletij pred ponovnim prebujenjem premikastil skrivnostni warlord. Zdaj se model zbudi v svetu, ki ga komaj prepoznava, njegova vojska zlobe in dolgih podočnjakov je v pepelu in rasa v izumiranju. Jasno, ne gre drugače, Kajn mora vzeti vajeti v svoje roke ter v 3D solo pustolovski igri izsušiti še zadnje kaplje krvi iz nasprotnikov.

Kajn je mesar, je vampir, brez omike in posluha za prošnje boječih, aroganten kot tristo let star hrast, na katerem kmetje uničijo osem traktorjev, preden jim ga uspe izruvati. Nekoč ponos svoje vrste, se znajde v položaju, ko mora zaupati drugim, če želi ponovno osvojiti deželo in jo opremiti s klavnicami.

Igra vas popelje skozi gotski Kajnov svet, poln nič hudega slutečih civilistov ter seveda ostalih – vaših sovražnikov. Skozi raziskovanje po okolici boste izvedeli kaj novega o zgodbi, ki je moram dodati, kar zanimiva ali pa morda mene vampirski, nočni življenjski slog toliko privlači. Zarota, ki se skriva v temnih hodnikih in po visokih balkonih in ki med ostalim tudi nekatere vampirje prisili v podložništvo temnemu gospodarju, je stvar, ki Kajnu kot večnemu godrnjaču in pristašu akcije, ni preveč všeč (nemalokrat bo spustil kak nečeden komentar).

Napadi, ki jih lahko izvedete v prikritem načinu so še bolj krvavi.

Obožujem ta okus ...

Svojo življenjsko silo, jasno, polnite s krvjo žrtev, ki jim pred tem zabijete rezilo skozi lobanjo ali jim zlomite vrat, če ste že goloroki. Seveda podobne vratolomije pridejo v poštev le v primeru, ko se žrtvi neslišno priplazite za vrat, to pa je ena izmed vaših prirojenih vampirskih lastnosti, kot tudi neutrudljiv bes, ki ga lahko izkoristite za čimprejšnje razgaljenje belega vratu izbranih tarč. Ostale lastnosti si boste morali pridobiti seveda z bojem proti drugim tičem noči, ne bodo vam dali miru in vsake toliko časa, praviloma pa ob koncu stopenj, boste primorani razčetveriti katerega izmed njih. Tako boste dobili še druge njihove lastnosti, precej zanimivi sta ogromen skok in telekineza, najmogočnejše pa bi bilo nepravilno izdati že zdaj.

Igranje v tretji osebi ima v tej igri tako svetle, kot tudi temnejše plati. Medtem ko je boj, kljub nerodno rešenemu vodenju glavnega junaka, kar spretno rešen in se bo Kajn ob pritisku na določeno tipko samodejno obrnil proti prostemu nasprotniku v bližini, je obračanje pogleda z miško aspirinsko požrešna procedura. Že omenjena gotska okolja niso preveč podrobno napravljena, čeprav si v akciji sredi noči ne moremo ravno privoščiti noro refleksivnih učinkov.

Igralnost je torej na nivoju, pozna se vpliv konzol, saj igra dovoljuje snemanje položaja le na določenih, označenih mestih. Tu se skriva tudi rahel trik, saj če po tistem, ko posnamete položaj in iz katerega koli razloga zapustite igro, bo Kajn zapil, zapravil ali izgubil orožje, ki ga je imel opasanega za hlačami. Smola. Prav tako bi se lahko razvijalci potrudili okoli reševanja ugank, vse se namreč vrtijo okoli premikanja šatulj ter vklapljanja vzvodov.

Grafično lep, zvokovno pa ne preveč všečen, je *Blood Omen 2* dosegel svoj namen in se vpisal med še en produkt mednarodne vampirske zveze, ki krvosesom pripisuje večji pomen, kot bi si ga zaslužili. Ko končate igro, si želite nadaljevanja, a ne takoj, ne prehitro, šele čez kako leto. Kajn je bil dovolj nesramen do človeškega rodu za naslednjih nekaj navideznih stoletij, ko ga bomo ponovno prebudili, da reši naše srednjeveške, na kavč zaparkirane riti.

Tomaž Kotnik

NEMRTVI REŠUJEJO SCENO

Iger na temo nemrtvih v prvem planu v bistvu ni veliko. Preganjamo jih pravzaprav v vseh RPG in FRP stvaritvah zadnjega časa, prvak v tem je nedvomno Blizzardova serija *Diablo*, za katero stavim, da v njej bridkemu hladnemu orožju pod rezilo steče na desettisoč demonov in ostalih grdih bitij. Po *Blood Omenu* in *Vampire: The Masquerade*, je tako *Blood Omen 2* ponovno poštena vampirska igra, ki opozarja na to, da imajo neživi že tako ali tako dovolj problemov med sabo in nikakor ne rabijo še lev87 coprnika, da zavira njihovo rast. Še več takšnih ...

Prestrašeni prebivalci se vas izogibajo ali kriče bežijo. Res gre za neusmiljeno igro.

PCFOcena

↗ Vampirji, klanje, aroganca
↙ Blažena voda, česen okoli vratu

VREDNO OGLEDA
Soul Reaver 81%
Urban Chaos 87%
Tomb Raider Chronicles 78%

»Spodoben krvosesalni akcioner, oskarja dobi Kajn za glavno moško vlogo.«

80%

IŠČE SE JUNAK!

Bjarni gre na potep iz vasi.

Naš junak Bjarni se je prebijal skozi še en dolgočasen dan, ko je stara prerokba njegovo vas naenkrat vrgla s tira.

Kaj bi naj ta vizija pomenila in kdo so bili junaki, ki so se borili z zlobno kačo? Vaša prva naloga je poiskati modre Norne, ki bodo Bjarniju predale delovne naloge.

Vaša naloga je jasna: odpravite se na morje, poiščite tri junake in ubijte zlobno kačo, ki bo drugače prinesla Ragnarok (konec sveta, po domače).

CULTURES 2
THE GATES OF ASGARD

JoWood Funatics **www.cultures2.com**

Vaščani imajo nove načrte za invazijo. Koga zafrkavate, gospod Viking?

Potrebuje P300, 64Mb
Želi P600, 128Mb

Bjarni je komaj dočakal preizkušanje novega katapulta na lokalni arhitekturi.

Uspehu srčkanih strateških iger, kot so *Settlers*, *Diggles* in *Cultures* se ni posrečilo navdušiti kaj več od Nemčije, a jim vseeno uspeva, da se znajdejo še kje drugje. Medtem ko so bili *Settlers* prototip podzvrsti strategij, so *Cultures* in njihovo nadaljevanje uporabili isti načrt in dodali nekaj plasti kompleksnosti. Nemški razvijalci Funatics so klasični strategiji dodali junake, kot je naš Bjarni in bizarno zgodbo, zasnovano na nordijski mitologiji, ki poskuša v celotno zadevo vnesti elemente RPG. Kljub vsemu pa je *Cultures 2* še vedno simulator gradnje, in to celo zelo kompleksen simulator.

Vikinško kraljestvo

Seveda je prisotna zgodba, ki se razvija skozi kampanjo za enega igralca in Funatics nas želijo prepričati, da je zgodba pomemben del igre. Seveda dejstva govorijo v prid gradnji vikinške vasi, ki ni ravno najlažje početje. Naš junak Bjarni ima nalogo ubiti starodavno kačo, a bo moral počakati, ker moramo pred tem zgraditi tretjestopenjsko tesarsko delavnico. Hm.

Nekatere cilje misij je mogoče izpolniti le z raziskovanjem področja in komunikacijo z drugimi plemeni. Večina nalog pa zahteva proizvodnjo virov za trgovanje in povečevanje vaše vojaške moči.

Medica za med

Pa si oglejmo tipičen scenarij. Vas potrebuje medico, ki jo bo podarila drugemu plemenu. Torej boste potrebovali destilarno in čebelje panje, kar pomeni, da morate izučiti žganjekuha. Ta mora biti najprej izučen pek, ki se je pred tem kalil kot mlinar, kar je dosegel tako, da je bil najprej kmetovalec. Seveda morate poskrbeti tudi za to, da boste povišali kandidate za vse nižje poklice, ko boste enega od Vikingov končno pričeli usposabljati kot žganjekuha. Poleg tega morate svojim delavcem zagotoviti streho nad glavo in žene, ki jih bodo hranile in osrečevale. Pa imate kamenje za gradnjo hiš? Je vaš delavec v kamnolomu dovolj izkušen, da lahko postane obdelovalec kamna? A vas sploh zanima?

Bredenje skozi razvojni model, samo zato, da bi proizvedli 10 enot medice, je nadležno in živce parajoče početje. Na srečo pa imate dovolj časa za razmišljanje – konec koncev je akcije le malo. Tako kot zadnja nadaljevanja serije *Settlers* so *Cultures 2* prej nujno zlo, kot pomemben korak v razvoju igričarske industrije.

Križi in težave

Mogoče pa se prednosti igre skrivajo kje drugje. Veliko zadovoljstva prinaša izgradnja vasi, ki funkcionira kot dobro naoljen stroj, in ko opravite vse naloge, se lahko naslajate nad svojo stvaritvijo. Žal pa se morate, kot v prvem delu, posloviti od vsega vloženega dela na koncu misije in novo misijo začeti znova. Neprekinjen enoigralski način in možnost nadaljevanja igranja po koncu misije malce olajšata slovo. Pomanjkanje kontinuitete med misijami pa samo poudarja linearni pristop, ki se mu morate vsakič podrejati.

Cultures in to nadaljevanje sta v bistvu managerski igri, zvito preoblečeni v trojanskega konja, ki izgleda precej strateško in ima na uzdo pripete celo elemente igranja vlog. Čeprav naši tevtonski prijatelji še vedno burijo duhove nekaterih igričarjev, izkušenih igralcev kaj takega preprosto ne zadovolji več.

Mark Sutherns

Povezovanje večjih zgradb s cestami prihrani čevlje vaših Vikingov in vašemu čevljarju omogoči zaslužen oddih.

Trgovanje z domorodci je pomembno za uspeh. Tudi če cene njihovega medu mejijo na izsiljevanje.

>>Naš junak sicer ima nalogo, a bo moral počakati, ker moramo pred tem zgraditi delavnico.

PCFOcena

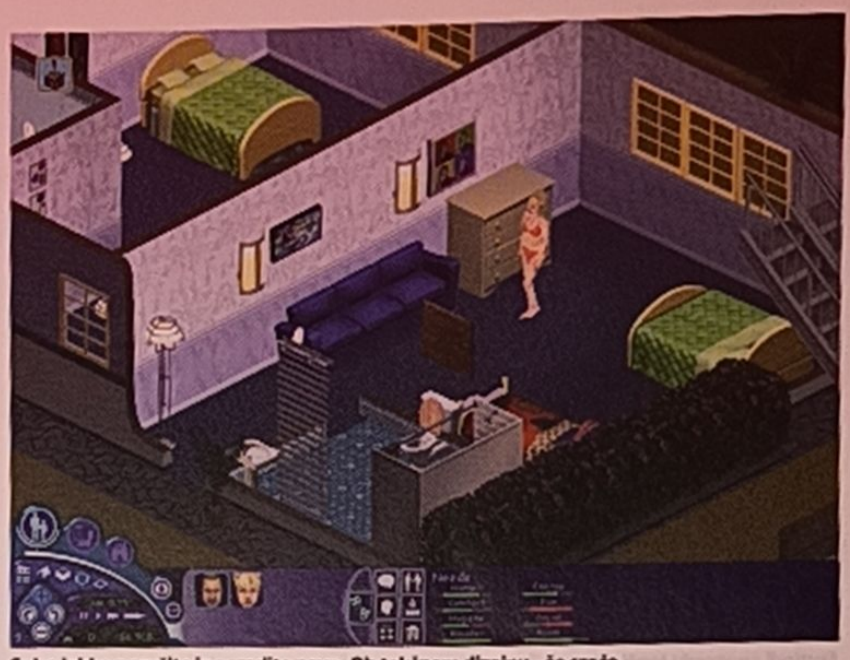
↗ Podrobna in kompleksna
↙ Počasna, manjka ji kontinuiteta

VREDNO OGLEDA
Settlers IV 80%
The Nations 67%
Diggles 64%

"Srčkana zunanjost skriva kompleksno, a povprečno managersko simulacijo."

64%

Veslaj, veslaj, veslaj, veslaj ... V pristanišču bo mogoče osnovati novo trgovsko pot.



Sobo lahko porušite in zgradite novo. Ob takšnem dizajnu - še sreča.

THE SETTLERS IV
THE TROJANS AND THE ELIXIR OF POWER

Ubi Soft Blue Byte **www.bluebyte.de**

Pozor: moč kvari karakter. Le za zunanjo uporabo ...

Potrebuje P200, 64 Mb, 3D kartica s 4 Mb
Želi PIII-500, 128 Mb, 3D kartica s 32 Mb

Po zadnjem katastrofalnem dodatku za *Settlers*, smo pri tokratnem dodatku upali na napredek – no, upali smo na kaj več, kot na nove stopnje in obvezno novo pleme. In kaj smo dobili? Precej darežljivih 28 novih kart za enega igralca, ki so porazdeljene v pet kampanj, v katerih Morbus poskuša pograbiti eliksir moči (ti baraba ti), priložili pa so še 13 novih kart za več igralcev. In novo pleme: Trojance.

Kar zadeva ostale izboljšave, bo potrebno počakati na *Settlers V*. Saj ne gre za slabo igro – osnovni koncept ostaja isti in še vedno dobro deluje – le da ogenj tega dodatka ne bi prižgal niti sveče. Dodatki sicer dobro delujejo, a so po večini nenavdahnjeni, saj ponujajo le nove načine za dosego ciljev, če pa že poskusi narediti kaj novega, to pokvari s slabo izvedbo. Za primer vzemimo novo enoto Trojancev – Backpack Catapultist. Gre za enoto, ki vaši vojski ponuja premično topništvo, kar bi se moralo izkazati kot uporabna možnost uporabno. Težava je v tem, da ste še vedno zakopani v 2D izometričnem pogledu, zato se težko zaveste, kje je najboljše mesto zanje – višinskih terenov nekako ne morete zasesti. Tudi taktiki se lahko hitro odpovemo, tako nam ostane le vojna izčrpavanja – kdor ima največjo in najmogočnejšo vojsko, zmaga. Po domače: enako kot prej.

Se sprašujete, komu zvoni?

Pojavilo se je sicer nekaj posebnih izboljšav, kot je zmožnost neposrednega preskoka na naslednjo zgradbo specifične vrste in okno za pregled v 1280 x 1024 je dober trik (čeprav čisto estetski) vendar gre le za majhen evolucijski korak. Je to dovolj, da od vas izvabi težko prislužen denar? Odločitev je vaša. **PCF**

PCFOcena

↗ Zgrajen na trdnih temeljih
↙ Zapravljena priložnost in nič zares novega

»Še vedno dobra serija, vendar se ji že kažejo leta.« **64%**

THE SIMS ON HOLIDAY

Electronic Arts Maxis **www.thesims.com**

Maxis so našli svoje mesto pod soncem in tudi njihovi Sims.

Potrebuje P233, 32 Mb, *The Sims*
Želi PII-350, 64 Mb, 3D kartica z 8 Mb, *The Sims* in razširitveni paketi

Ravno ko so iz glavnega štaba ustvarjalca *The Sims*, Willa Wrighta, pricurljale novice o nadaljevanju te legendarne igre, smo naše Simčke zalotili pri lenarjenju. No, tele majcene goske, ki nesejo zlata jajca, so že nekaj let popolnoma zaposlene in po travmah zaradi celonočnih zabav in propadlih zmenkov, so si zares prislužili počitnice.

Četrti razširitveni paket prinaša še eno novo četrt, tokrat v obliki Počitniškega otoka. Ta počitniški paradiž je dom treh ekosistemov: zasneženih pobočij Volcano Way, vozniških užitkov v Lagoon Moon Road in toplih plaž Sunset Beach. Te tri lokacije so razdeljene v šest parcel, ki ponujajo široko paleto nastanitvenih možnosti in zabave.

Žal pa ob prispetju na cilj naši Simčki niso doživeli posebnih presenečenj. Aktivnosti kot so snowboardanje, lokostrelstvo in lov na zaklade so nekaj časa sicer zabavni, vendar *On Holiday* po velikanskih skokih *Hot Date* povsem razočara.

Kljub temu pa nam prinaša nekaj lepih potez. Na zabaviščnih igrah si lahko Simčki prislužijo žetone, s katerimi kupujejo najbolj kičaste počitniške spominke, obenem pa lahko domov pošiljajo razglednice in tako ohranjajo svoja dolgoročna razmerja. Seveda je prisoten tudi čudaški humor, za katerega spet skrbi skupina srhljivih neigralnih likov.

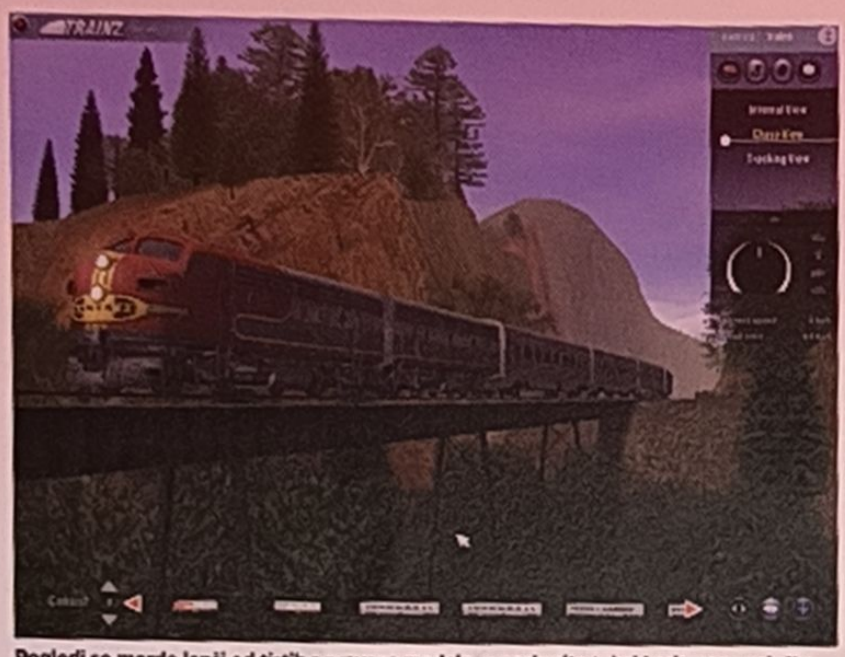
Vaši Simčki se bodo okrog tabornega ognja pogovarjali o marsičem.

Gre le za majhno izbiro magičnih trenutkov za počitniški foto album, vendar dovolj, da bi se pravi navdušenci spet znebili kupčka denarja. Ostali se bodo strinjali z našo ugotovitvijo, da je trenutna generacija Simsov iztrošila zadnje trohice moči in medtem ko se bodo naši ljubljenčki vrnili k vsakodnevnemu življenju – zagorele polti, spočiti in s polnimi rokami spominčkov – se bomo mi spraševali, kam sta izginila naš čas in denar. **PCF**

PCFOcena

↗ Več objektov, aktivnosti in zabave.
↙ Ne prinaša dovolj novosti za dolgotrajnejši užitek.

"Po majhni revoluciji *Hot Date*, smo tokrat dobili plehki dodatek." **63%**



Pogledi so morda lepši od tistih s pravega modela, a poskusite tukaj kositrnega vojačka privezati na tračnice.

In kakšna je napoved za danes?

TRAINZ

Strategy First Auran **www.auran.com/trainz**

Preporod simulacij vlaka?

Potrebuje PII 400, 128Mb, 16Mb 3D kartico
Želi PIII 733, 256Mb, 32Mb 3D kartico

Preden dvignemo nos ob simulaciji modela železnice, hobiju, ki je že sam po sebi simulacija, se splača pokukati v oddelek z modeli železnic v trgovini z igračami. Če načrtujete nakup skromnega modelčka, bo dovolj zadeva z eno postajo in nekaj hiškami (30.000 SIT). Če k temu dodamo še precizen model katerega od znanih vlakov, lahko k zgoraj navedeni vsoti prištejemo še 30 tisočakov (20, če se odločite za plebejsko lokomotivo in nekaj tovornih vagonov). In še preden sploh pričnete resno razmišljati o kretnicah in drevesih iz penaste gume, je plača že na poti v prodajalčev žep.

Trainz prav presenetljivo uspešno prinaša večji del čara sestavljanja modelčkov na računalniški zaslon. S posnemanjem svoje pomanjšanje inspiracije kupcem omogoča izbiro med 15 modeli lokomotiv in 50 vrstami vagonov, vse to med stenami navidezne resničnosti. Žal zadeva ne vključuje parnih zadevic, ki bi se naj menda pojavile v načrtovanem razširitvenem paketu.

V delu Driver lahko sestavljate in upravljate z vlaki na treh vključenih progah ali na lastnih umetnijah, ki jih lahko sestavljate v modulu Surveyor. *Microsoft Train Simulator* je urejevalnik stopenj zakopal v kopico menijev, *Trainz* pa ponuja urejevalenik, ki je bolj dostopen,

Tisti bolj navdušeni nad vožnjo imajo na voljo avtentično izkušnjo vožnje, le kliknit je potrebno.

a še vedno daleč od popolnosti. Kateri koli del lahko uporabite, da poženete zadevo. Klik na lokomotivo vas bo postavil v vlogo strojevodje, naslednji klik pa vas bo posedel v enega od vagonov, od koder boste lahko mežikali v pokrajino na drugi strani okna.

Dokler ne izide obljubljeni servisni paket, ki bo vključeval manjkajoče možnosti, bo igra ponujala relativno malo zabave. Poigrati se je mogoče s pogledi in igrati v najbolj čistem pomenu besede. Glede na to, da je večina današnjih iger že skoraj nervoznih, pa je takšna oblika zabave na trenutke sproščujoča. **PCF**

PCFOcena

↗ Prijaznejša in bolj prilagodljiva kot *Train Sim*
↙ Zaenkrat ni pare, scenarijev in funkcije shranjevanja

"Vsa zabava sestavljanja modelčka za neprimerno nižjo ceno." **62%**

SKI PARK MANAGER

Microids Lasten **www.ski-park-manager.com**

Kdo je torej ta Val d'Isere? In upam, da nima fanta.

Potrebuje PII-300, 64Mb RAM
Želi PII-500, 128Mb RAM

Čudne stvari se dogajajo. *Ski Park Manager* je namreč sumljivo podoben Activisionovemu *Ski Resort Tycoonu*, ki je na pomanjkanje navdušenja javnosti izšel to zimo. Koncept je enak: ustvarite smučišče s primernimi prenočišči, strmninami in napravami, ter povečajte število obiskovalcev, poplačajte račune in osrečite dacarje.

No, če smo pošteni, nekaj razlik le obstaja, igralci *Ski Resorta* pa bodo morali ubrati novo pot, če bodo želeli uspeti. Že na prvi pogled je očitno, da se *SPM* oddalji od animiranega sloga, pa tudi številk je pod površjem igre precej več, zaradi česar boste morali skrbeti tudi za podrobnosti, kot so raziskovanje in oglaševanje. Različne promocijske kampanje pritegnejo različne stranke, tako da se lahko sami odločite, če si želite raznoliko ali enolično klientelo, medtem ko raziskovanje, kot bi tudi pričakovali, prinaša izboljšave na področju naprav in zgradb.

Težko bi natanko rekli, v katerem trenutku *SPM* preneha biti igra in postane dolžnost postavljanja novih toaletnih prostorov in najemanja delavcev. Dejstvo pa je, da se hitro spremeni v dolgočasno in počasno monotonost. Grafične napake, kot so recimo zgradbe z manjkajočimi stenami ali vlečnice, ki gredo skozi gorske vrhove, gotovo ne vplivajo na izboljšanje užitka med igranjem.

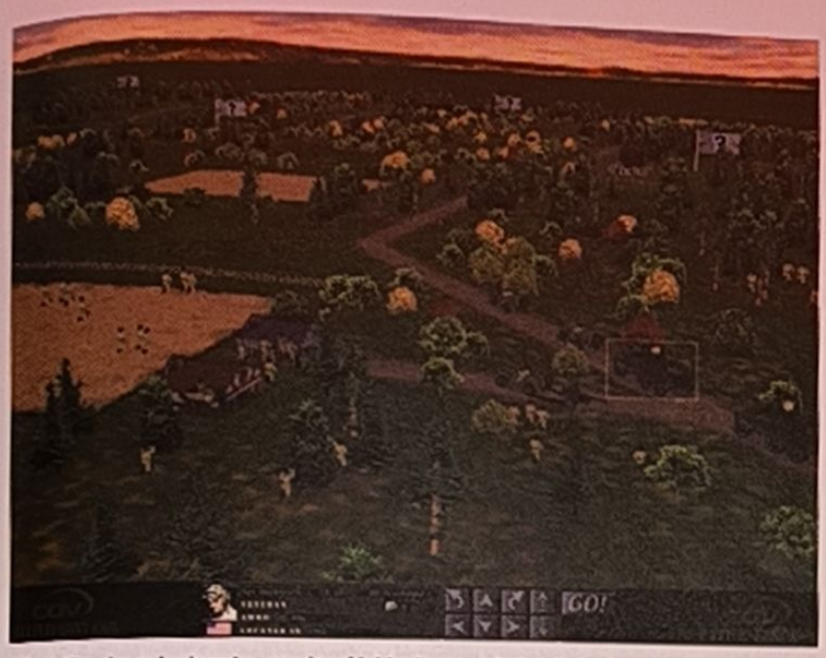
Kot postružniki, ki korakajo svoji usodi naproti.

Ko se vse skupaj sešteje, je *Ski Park Manager* le še en *Tycoon*– in ne samo to, je ena slabših iger na to temo. Igra sama ne prinaša doze razburjenja, ki smo ji bili priča pri najboljših iz te podzvrsti, prav tako pa trpi za pomanjkanjem informacij, ki bi jih morali dobiti, da lahko nadaljujete z uspešnim igranjem,v katerem boste uživali. »Igranje« se tako sprevrže v resno garanje s papirnato dokumentacijo v pravem podjetju, tako da bi vam kakšen luknjač in kos papirja verjetno prinesla enak užitek. Če si torej želite kaj podobnega, pojdite v prvo papirnico in nabavite ornenjena kosa pisarniške opreme. Veliko ceneje jo boste odnesli, kot če bi se odločili za nakup *Ski Park Managerja*. **PCF**

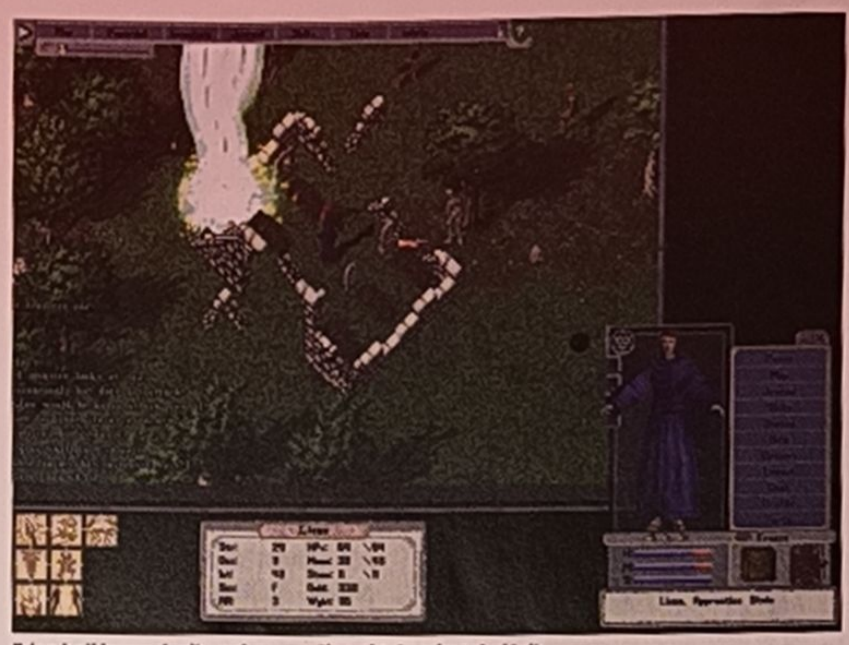
PCFOcena

↗ Ne boste zmrznili
↙ Utrujajoča, počasna in brez povratnih informacij

"Dolgočasne in ponavljajoče se rutine, ki jih boste ponavljali iz ure v uro." **37%**



3D grafika sicer ni vrhunska, vendar si lahko karto ogledate iz katerega koli kota.



Eden bolj impresivnih urokov – večina ni tako pirotehničnih.

COMBAT MISSION BEYOND OVERLORD

CDV Big Time Software **www.battlefront.com**

Gospod Hitler, koga mislite prevarati?

Potrebuje P200, 32 Mb
Želi PII, 3D kartica s 16 Mb

Vojne strategije niso bile nikoli priljubljene za široke mase in dandanes na prodajnih policah že težko najdete kakšno. Torej bi moral biti *Combat Mission* prava doza za tiste, ki potrebujete par protitankovskih granat. Zadevo lahko že nekaj časa kupite na internetu, vendar pa ta škatlasta različica vsebuje dodaten CD z modi, scenariji in drugimi dobrotami.

Combat Mission simulira skorajda vsako bitko v zaključnem obdobju druge svetovne vojne, igrate pa lahko na strani zaveznikov ali sil osi. Igra je sicer potezna, vendar uporablja hibridni sistem: obe strani svoje poteze opravita istočasno, nato sledi 60-sekundna akcijska faza, v kateri se odigrajo poteze in tedaj ste omejeni le na opazovanje. Realistični faktorji, kot sta zamik pri poveljevanju in spodobna umetna inteligenca, pomenijo, da se ne morete zanašati na popolno izvedbo vaših ukazov.

Če bi *Combat Mission* označili le kot avtentično igro, ji ne bi storili pravice. Očitno je, da so jo razvijalci izdelali z ljubeznijo. Tako tankovski oklep ni le preprosta vrednost – modelira se glede na enoto in upošteva debelino na različnih delih, naklon, hitrost izstrelka, vrsto granate, raztros izstrelka in tako naprej.

Na voljo je nešteto ukazov, vendar tudi kopica priročnih bližnjic.

Z drugimi besedami, gre za igro resnične ljubitelje in ne za povprečnega igralca realnočasovnih strategij. Vendar pa svoje počne zelo dobro in ker dobite še 50 scenarijev, generator naključnih bitk ter odjemalca za internetno/e-poštno igranje, je to ena najboljših avtentičnih vojaških simulacij ta hip.

PCF

PCF Ocena

↗ Avtentična in obsežna
↙ Nikakor ni primerna za občasne igralce

"Uresničitev sanj vsakega resnega ljubitelja vojnih iger." **83%**

ULTIMA ONLINE LORD BLACKTHORN'S REVENGE

Origin Lasten **www.uolbr.com**

Britannia stopa v obdobje razsvetljenstva! Šala.

Potrebuje P200, 32 Mb, 3D kartica z 2 Mb, internet
Želi PII-450, 128 Mb, 3D kartica s 16 Mb, 56K modem

Pišuka. Sploh ne vem, kje bi pričel. *Lord Blackthorn's Revenge* je najnovejši razširitveni paket za *Ultimo Online*, eno prvih online iger RPG, ki je še vedno najgloblja. Če ste si kadar koli želeli živeti navidezno življenje, potem ne boste našli boljšega naslova – ni omejen z vnaprej izdelanimi razredi likov in ima odlično simulacijo navideznega ekosistema – v *UO* lahko počnete skoraj vse. Želite biti ribič-tat? Mistični mečevalec? Seveda ste lahko, in prav ta svoboda še kar naprej privlači nove igralce, kljub predzgodovinski estetiki in nerešenim težavam. *Lord Blackthorn's Revenge* je idealen za tiste, ki iščete kaj bolj poglobljenega od *Dark Age of Camelot* ali *EverQuesta*.

Vendar pa zadeva kot razširitveni paket preprosto ne deluje. Obstaja novo področje, Lost Islands, kjer živi omenjeni Lord Blackthorn, eden izmed poglavitnih igralcev v *Ultimi*. Ta je sedaj prevzel bolj mehanizirano obliko na vrhu leteče piramide. Da, kiborgi in druga ZF bitja so sedaj v *UO* nekaj običajnega, vendar nekako ne spadajo v koncept. So pa zato posodobili obliko in inteligenco tradicionalnih pošasti,

Ko bo končan, boste na tem zaslonu spremljali svoje napredovanje do osmih vrlin.

pozabavali pa so se tudi z glasbo – sedaj igra uporablja datoteke MP3 namesto MIDI.

Največje spremembe pa so doletele sistem vrlin. Te segajo od ponižnosti (Humility) do srčnosti (Valor), igralci pa se bodo odpravili po teh poteh zavoljo višjih filozofskih smislov in bonusov. "Bodo" pa zato, ker jih Origin še ni implementiral. Ob tem pridemo do zaključka, da je zahteva po plačilu naročnine za nove komponente prava žalitev in hkrati tudi žalostno slovo od enega najboljših online iger RPG.

Richard Cobbett

PCF Ocena

↗ Najbolj dodelana online igra RPG
↙ Kot razširitveni paket ni vreden zahtevanega cvenka

"Zadnji poziv za UO. Kupite sedaj ali pa za vselej prihranite tisti zlatnik." **59%**

MIGHT AND MAGIC IX

3DO Lasten **www.3doeurope.com**

Bo deveto utelešenje revolucionarno?

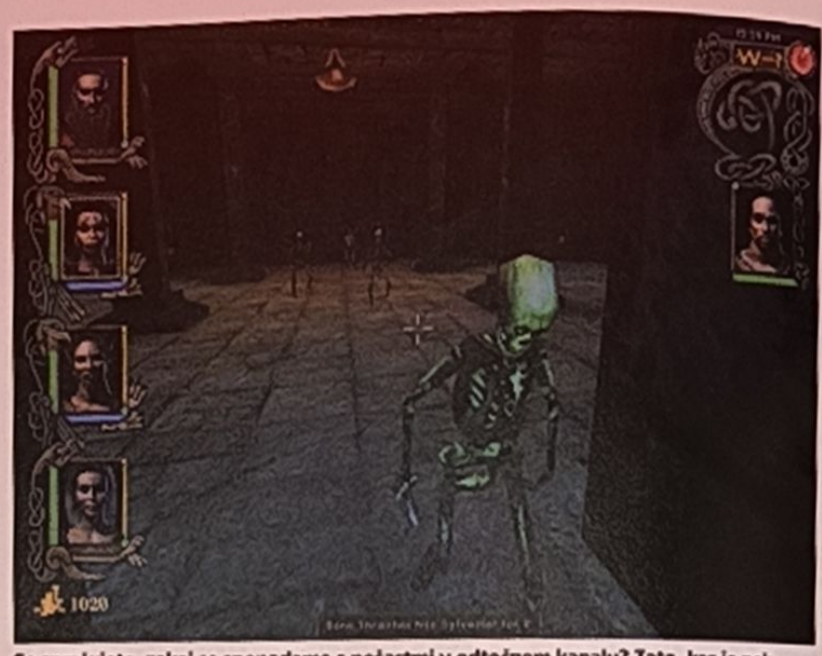
Potrebuje PII-266, 32 Mb, 3D kartica
Želi PII-333, 64 Mb

Zamislite si naslednji scenarij: štirje naključni popotniki, ki očitno ne zmorejo izreči več kot 3 besede naenkrat, potujejo po deželi, ki izgleda, kot da je sestavljena iz ušesnega masla, se ukvarjajo s slabo predstavljeno nalogo in se spopadajo s pošastmi, dokler preprosto ne padejo. Ko imate igro, ki se kiti s tako preprostim in učinkovitim naslovom, kot *Might & Magic*, potem bi z njo morali narediti nekaj boljšega. Prve slike, ki vam bodo prišle na pamet, vsebujejo metalec raket z močmi Sile v *Jedi Knight II* in celo brutalni Zangief proti ogenj bruhajočemu Dhalsimu v *Street Fighter II*. Namesto tega pa smo dobili žaljivo staromoden RPG, ki se niti ne trudi, da bi bil kaj drugega kot sirornašnejši bratranec *Ultime*. Trik devetega utelešenja je v tem, da je predstavljen v nepresunljivem generičnem 3D pogledu. No, saj je bil že čas – škoda le, da vse skupaj izgleda tako, kot bi nosorog brez nog na pisalni stroj pretipkal *Unrealov* pogon.

Pa odprimo našo obsežno knjigo klišejev in se pozabavajmo z zapletom. Tokrat morate zapustiti svojo idilično vasico, v kateri živite že od otroštva, in se spopadati s takšnimi in drugačnimi sovragi, nato pa vam skrivnostna stara ženska pove, da morate izpolniti svojo usodo. Kar pomeni, da se boste spopadali z vedno večjimi pošastmi z vedno močnejšimi orožji. Vsak od vaših štirih likov se lahko specializira za Moč ali Magijo in med napredovanjem boste znotraj teh odkrili podrazrede, kot so druidi in morilci, vendar tukaj ni ničesar, kar bi konkuriralo razrednemu sistemu v, recimo, *Baldur's Gate II*.

M&MIX je grozljivo lenobna. Kaže, da prav nihče ni imel volje, da bi vzdignil standarde, občutek pa je natanko takšen kot pri *Eye of the Beholder* in drugih RPG-jih, ki so prevladovali v zgodnjih devetdesetih. Vendar to nedvomno ne bo odvrnilo navdušencev *M&M*, kajne?

Alec Meer



Se sprašujete, zakaj se spopadamo s pošastmi v odtočnem kanalu? Zato, ker je nek gluhonemi možakar v njem izgubil roman. Čista resnica.

PCFOcena

↗ Zlahka jo razumete
↙ Grda, neinovativna, nerodna, zastarela

»Uspe ji ojačati kateri koli stereotip RPG, ne uspe pa ji skoraj nič drugega.«

41%

MALL TYCOON

Take Two Lasten **www.take2games.com**

Prijatelji prijateljem ne dovolijo kupovanja takšnih iger ...

Potrebuje PII 300, 64 Mb, 16Mb 3D kartico, Windows 98
Želi PII 450, 128 Mb

To bo hiter opis – pomežiknite, in že ga boste spregledali. Blah. Ste razumeli? Naj ponovimo? Rečeno nam je bilo, da moramo na tem mestu zapolniti prostor, zato si oglejmo zakulisje tega opisa. Kot prvo, gre za prevaro. Nismo se sami spomnili na "blah". Tega smo kopirali in prilepili iz prav tako apatičnega opisa, ki ga je prav tako kopiral in prilepil iz drugega, dobrega opisa. Da smo postali lastniki izraza, smo klicaj spremenili v piko. Ta osnovni kozmetični popravek nam je omogočil, da smo petsekundni opravek večkrat ponovili in si pridobili kar lep kupček nezasluženega denarja.

Seveda "blah" ni bil nujno potreben, saj bi za isti učinek lahko uporabili podobno plehek izraz – ravno tako, kot v igrah, ki se ubadajo z gradnjo verig restavracij s hitro pripravljeno hrano, živalskih vrtov, igrišč za golf, ali katerega koli posla. Celo (čisto hipotetično) nakupovalnega centra. Vedno bo šlo za enak koncept in nobeden od teh izrazov nima ničesar, kar bi ga ločevalo od množice drugih. Konec koncev gre za enak koncept, kot ga lahko srečamo v vsaki patetični strategiji, v kateri morate graditi naključne zgradbe, da bi zadovoljili muhe svojih gostov. Edina razlika je zamenjava ene vrste predmetov s skoraj identično vrsto, ki se ne nahaja na točno istem mestu glede na vaš položaj – stranka ima pač vedno prav.

Počakajte – a smo rekli "stranka"? Seveda smo nameravali reči "denar". Zakaj bi vam drugače kdor koli poskušal podtakniti tak izmeček, namesto da bi si vzel pet sekund in dejansko napisal nekaj, kar bi upravičilo predane bankovce? Opravičujemo se za morebitno povzročeno zmedo.

Za vse ljubitelje besede "blah" naj povemo, da bo nadaljevanje "vzdih ..." kmalu izšlo, pač glede na to, katerega od nadležnih *Tycoonov* nam bodo založniki poskušali podtakniti. **PCF**

Poglobljen management ne izgleda nič bolje od tega. Vsaj ne v *Mall Tycoonu*.

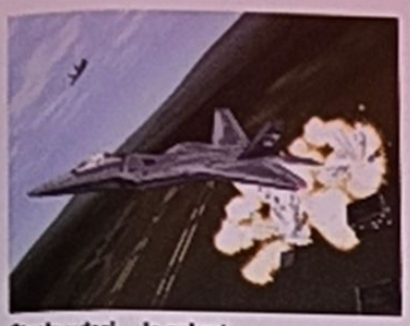
Posebna lastnost *Mall Tycoona* je ta, da vse druge strategije ob njem izgledajo odlično.

PCFOcena

↗ Pokaži-in-klikni strategija brez kičastih primesi
↙ Popolnoma in neodpustljivo grozna igra

"Kdo kupuje te stvari in kako naj jih pripravimo do tega, da bi nehali?"

32%



Strela udari ... le enkrat.

DOBER NAKUP PCFormat Junij 2002

F22 LIGHTNING 3

4.000 SIT Novalogic

Starosta, vendar vreden ogleda. Igre, kakršna je *IL-2 Sturmovik*, bodo vašo 3D kartico sicer bolje izkoristile, a če ste še vedno na starem Voodoo II in imate nekaj tisočakov v žepu, vas bo ta akcijska simulacija najbrž osrečila. Ja, tudi atomske bombe lahko mečete. Poglobite se torej v to akcijo, ki ne zahteva hobotnice za igranje, in izvedite, zakaj je serija prišla do tretjega nadaljevanja. **PCF**

↗ Raznolike misije, poudarek na boju
↙ Zastarela grafika

»Stara že pet let, vendar še vedno sveža kot postarana marjetica.« **77%**

ARMY MEN: WORLD WAR

2.400 SIT SoldOut

Ponavadi z bučnim aplavzom pozdravimo izid vsake nove igre v SoldOutovi seriji, ki ponavadi ponuja še vedno dobre igre za ceno nekaj višjo od dveh tisočakov, ampak neverjetno grozovita serija *Army Men* je protireklama za igre na splošno in nekaj, čemur se morate izogibati tudi v primeru, če vam je igranje s plastičnimi vojački ostalo v sila lepem spominu. Tega dolgočasnega sranja preprosto ne moremo priporočiti nikomur. **PCF**

↗ Poceni, nizke zahteve
↙ Neverjetno dolgočasna, popolnoma neigralna

»Serija, ki kar noče umreti, se sedaj preizkuša za nizko ceno.« **30%**

WARCRAFT: ORCS AND HUMANS

2.400 SIT SoldOut

Medtem ko se svet dolgočasi med čakanjem na izid *WarCrafta III*, zakaj se ne bi spomnili, kako se je vse skupaj sploh začelo in kakšen bi bil videti prvi del, če bi ga zaigrali danes? Opozarjamo vas sicer, da je grafika sedaj že neverjetno zastarela, ampak zvrst realnočasovnih strategij tej igri dolguje veliko – in če ste oboževalec zvrsti, bi za to ceno resda morali odplačati svoje dolgove. **PCF**

↗ Klasik vseh časov, poceni
↙ Dandanes ponuja le najbolj osnovno igralnost

»Eden najbolj spoštovanih pradedkov današnjih PC iger.« **79%**

TRIBES 2

4.000 SIT Vivendi

Igra, ki je zagotovljena zabava za vse s stalno povezavo z internetom in vsaj majhno željo po večigralski akciji. Igrajte ostrostrelca, skrivajte se po bregovih, vozite se naokrog na hover-biku ali pa izstreljujte velikanske rakete na svoje sovražnike. Če ste pripravljeni posvetiti mu svoj čas, je lahko to za vas eno boljših igričarskih doživetij v zadnjem času ... **PCF**

↗ Hitra in izpopolnjena večigralska izkušnja
↙ Samo za ljubitelje čiste akcije

»Stalen dostop na internet in ljubezen do akcije! Ta igra je za vas.« **85%**

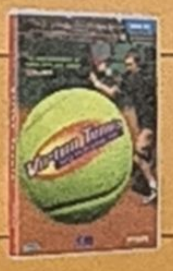
giga sport

Velika izbira iger za računalnik in PlayStation. Vse najnovejše uspešnice in cenejše izdaje:

PC CD-ROM IGRE:

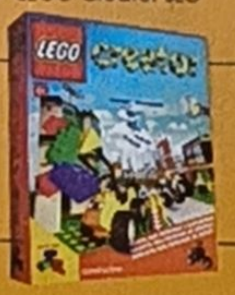
Grand Theft Auto 3 — HIT

Tony Hawk's Pro Skater 3 — HIT

Virtua Tennis


Nascar Racing 2002

Comanche 4

LEGO Creator SLO


ThrustMaster igralni pripomočki:

VOLAN Ferrari 360 Modena Racing

IGRALNA BLAZINA World Cup Digital 2 GamePad

PLAYSTATION IGRE:

Giga Sport Ljubljana
Šmartinska 152
Telefon: 01/54-14-332

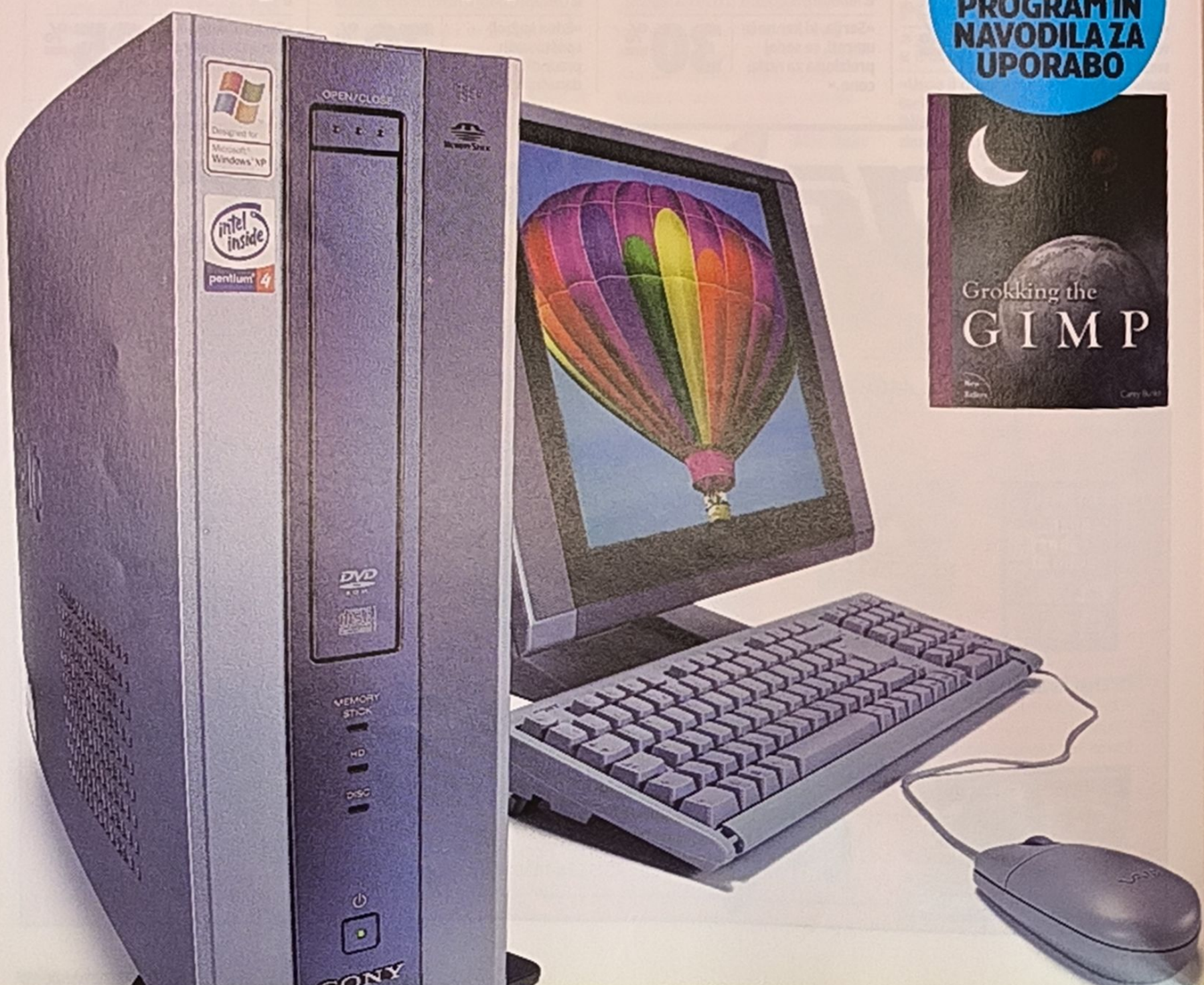
Giga Sport Maribor
Industrijska ul. 5
Telefon: 02/250-60-60

Giga Sport Celje
Dečkova cesta 41
Telefon: 03/428-60-70

Urejanje slik na preprost način...

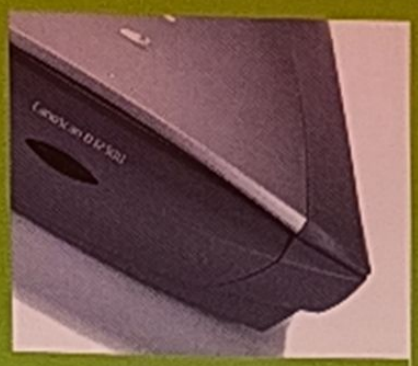
Pozabite na *Photoshop* in *Paint Shop Pro*, PC Format vam bo pokazal, kako se spopasti z *GIMP-om*, popolnoma brezplačnim programom za urejanje slik.

NA DISKIH! PROGRAM IN NAVODILA ZA UPORABO



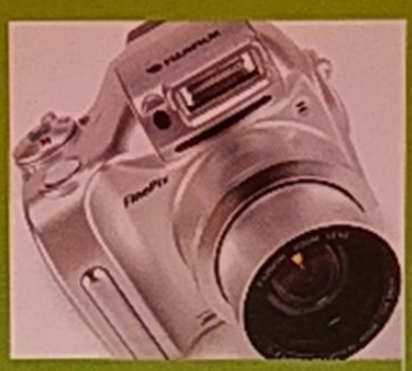
>> Uvozite jih že enkrat!

Tri poti za spremembo slik v piksle.



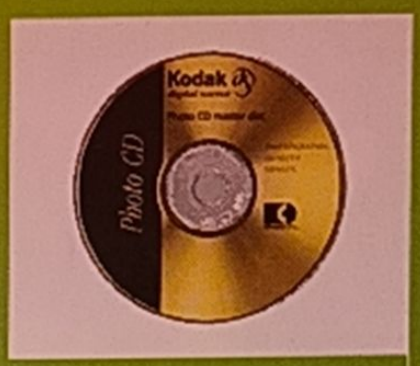
Poskenirajte jih!

> Optični čitalci so dandanes huronsko poceni in ker jih je tako preprosto uporabljati, so idealen način, da svoje fotografije spravite na PC. Edina slabost je, da znajo biti ločljivosti skeniranih slik precej nizke. Supertest naslednji mesec



Posnemite jih!

> Tako kot optični čitalci, so se pocenili tudi digitalni fotoaparati, pa še filmov vam ne bo treba kupovati. Aparat povežite s PC-jem in že imate neskončen tekoči trak za izdelavo slik. Aparat izberite iz tokratnega supertesta.



Shranite jih na CD!

> Ali pa naj vse za vas opravi Kodak. Tudi pri nas že nekaj ponudnikov poskrbi za Photo CD, tako da zaprosite tudi za to, ko boste razvijali slike (seveda stane). Takšne digitalne slike imajo fantastično ločljivost in so izredno kakovostne.

Photoshop? Program za šminkerje. Vsakdo lahko ravnodušno trdi, da je Adobov paket res najboljši, vendar bi za ceno dobrega pol milijona že moral biti. Koliko pa bi vi želeli plačati za program, ki počne skoraj enake stvari in je prav tako zmogljiv? Kaj če vam rečemo da nič? Da, nič, niti tolarja. Toliko namreč stane *The GIMP* in recite, če to ni super?

GIMP je akronim za GNU Image Manipulation Program (GNU pa pomeni GNUs Not Unix – eh, ti odštekani programerji). Najprej so ga razvili za Unix in nato za Linux (saj veste kakšni so ti hipijevski programerji, ki želijo svoje programe *razdajati*) in na teh platformah je kmalu postal uspešnica. Sedaj pa ga je neka podjetna duša prevedla za Windows. In ga znova razdaja naokrog. Pah.

Napad klonov

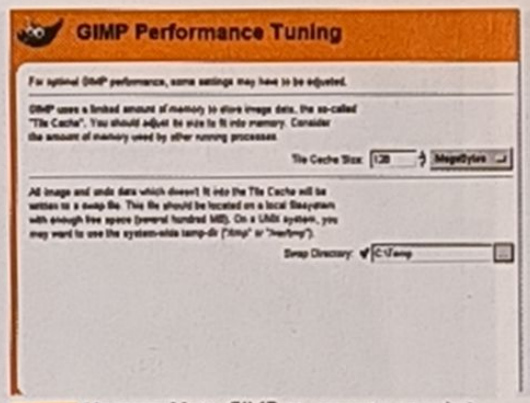
Ker gre za otroka Unixa, ima *GIMP* nekaj posebnosti, še posebej pri upravljanju z datotekami. Drugače pa gre za natančen klon – eh, pravzaprav poklon – *Photoshopu*, vsebuje pa enaka vrhunska orodja in filtre. Seveda lahko z *GIMP*-om počnete tudi preprosta opravila, a če si želite umazati roke, imate res mogočno orodje.

Morda bi bilo dobro, če bi si najprej ogledali priročnik, ki ga prilagamo na disku (zadeva je sicer v angleščini, ampak saj tudi ob nakupu *PhotoShopa* ne dobite slovenskih navodil), da se vsaj malce spoznate z *GIMP*-om, mi pa vam bomo na naslednjih straneh prikazali, kakšne dobrote lahko ustvarite s tem programom. Vendar bodite opozorjeni – gre le za vrh ledene gore, kajti pred nami je zares mogočna aplikacija. Oh, saj smo omenili da je brezplačen? In ne, ne govorimo o kakšnem XX dni omejenem sharewaru, temveč je res čisto in popolnoma brezplačen, pa še na našem srebrnem ploščku se nahaja. Juhuu! **PCF**

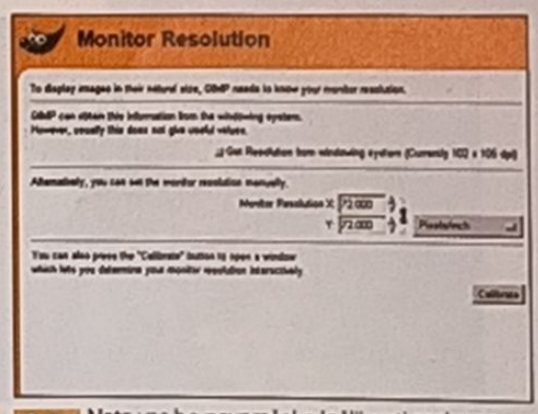
>> Koliko bi plačali za program, ki počne skoraj enake stvari in je prav tako močan, kot *Photoshop*? Recimo, da nič?

>> PA PRIČNIMO

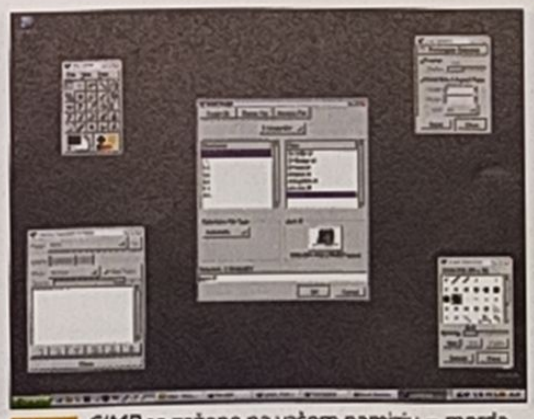
Kako namestite *The GIMP* in ga nastavite.



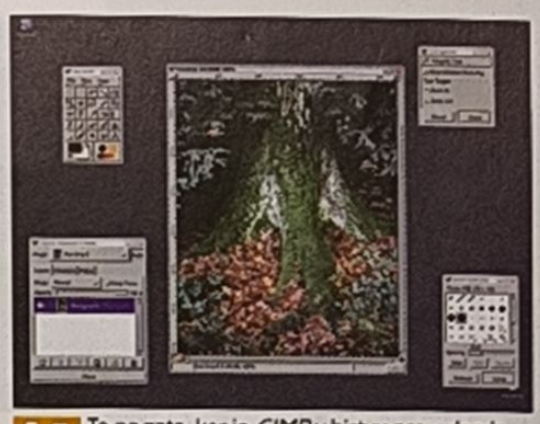
01 Ko nameščate *GIMP*, mu morate povedati nekaj zadev. Zaenkrat bo najbolje, da se zadovoljite s privzetimi nastavitvami. Prva dva parametra predstavljata količino pomnilnika, ki ga boste namenili programu in kam naj shrani začasne datoteke.



02 Nato vas bo povprašal o ločljivosti zaslona v DPI. Če veste kaj je to (najverjetneje vam bo ustrezala privzeta vrednost), potem kar vnesite svoje nastavitve. Če ne, kliknite na **Calibrate** in z merilom izmerite prikazane črte.

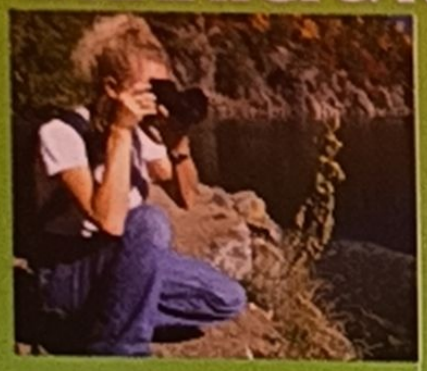


03 *GIMP* se zažene na vašem namizju – morda vas bo presenetilo, da ne boste videli okna z ozadjem, kot pri večini aplikacij. Kliknite na **File -> Open** in prikazalo se bo okno, kakršnega niste najbolj vajeni.



04 To pa zato, ker je *GIMP* v bistvu preveden iz Linuxa. Ne bojte se, njegovo delovanje je v veliki meri konvencionalno. Vedite le, da se pogoni in mape nahajajo v enem oknu in datoteke v drugem. »..\« pomeni, da se vračate v eno mapo po imeniku navzgor, ».\« pa predstavlja korensko mapo.

↘NAMIGI & NASVETI ...



V sencah

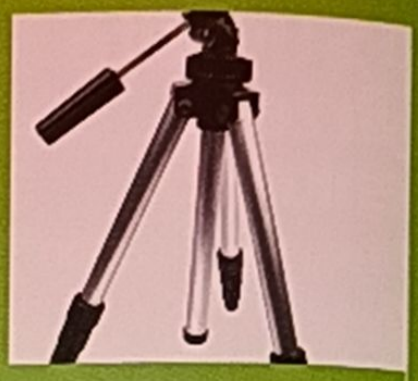
> Od poldneva pa nekako do druge ure popoldan (odvisno od letnega časa) je sonce v zenitu, kar pomeni, da so sence kratke in vse izgleda sploščeno. Če iščete primerno vzdušje, potem v tem času ne fotografirajte.

Sonce, kdo te rabi!

> Če je sonce ali drugi vir svetlobe za objektom (osvetljevanje iz ozadja), potem vaš fotoaparat verjetno misli, da je scena večja, kot v resnici in zaslonke ne odpre popolnoma. V tem primeru se z njo ročno pozabavajte ali pa se premaknite.

10 bližnjic v GIMP-u

Približaj/oddalji	[=] in [-]
Zoom na resnično velikost	[1]
Izbira barv	[O]
Izberi vse	[Ctrl]+[A]
Izberi nič	[Ctrl]+[Shift]+[A]
Izbira peresa	[Ctrl]+[Shift]+[F]
Plavajoča izbira	[Ctrl]+[Shift]+[L]
Radirka	[Ctrl]+[E]
Združi vidne plasti	[Ctrl]+[M]
Ponovno uporabi zadnji filter	[Alt]+[F]



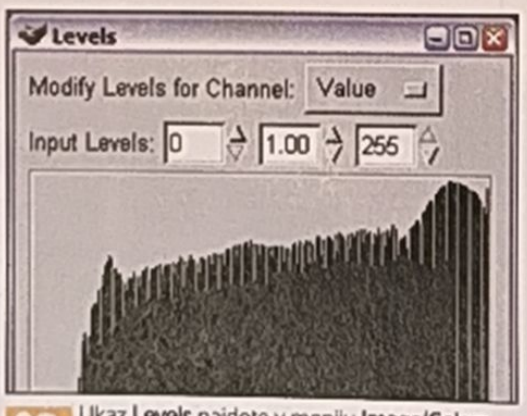
Mirno roko, prosim

> Ko ni veliko svetlobe in še posebej v mraku, so potrebni časi za osvetlitev dolgi, zato boste fotoaparat najlažje umirili s stojalom. Če to ne deluje, potem ga položite na podlogo – roke se vam tresejo bolj, kot si mislite.

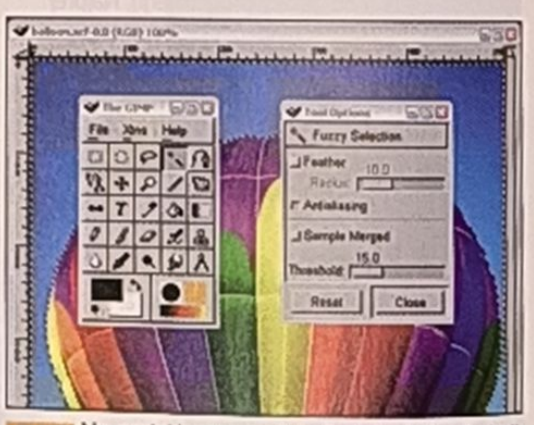
>>RAZKRIJTE SE

Izboljšajte svoje slike z nekaj premetenosti.

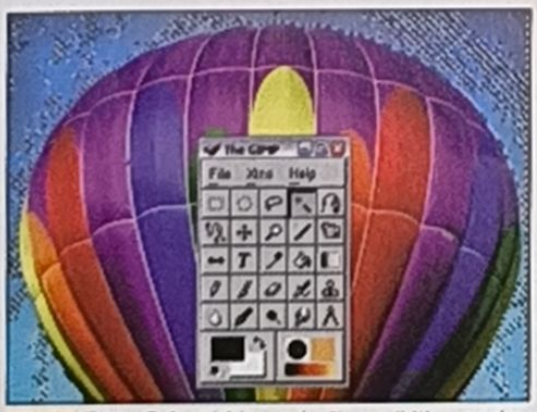
01 Ena največjih težav pri slikah je prevelika ali premajhna osvetljenost. Z *GIMP*-om boste to zlahka popravili – s premeteno uporabo ukaza **Levels** lahko izboljšate celo kakovostne slike. Ta slika je dobra, vendar bi lahko bila še boljša.



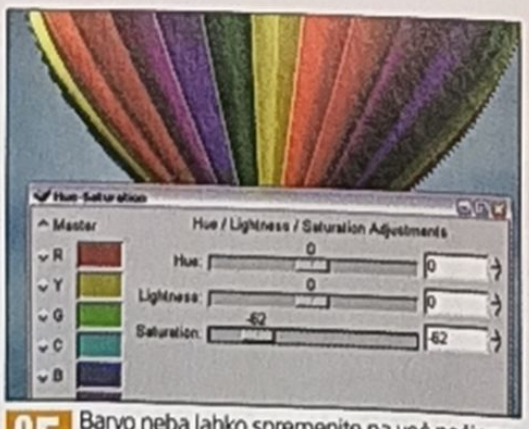
02 Ukaz **Levels** najdete v meniju **Image/Colors** (meni prikažete s klikom na desni gumb miške). Pri kateri koli sliki, še posebej skenirani, najprej izberite **Auto**. Na naslednjem posnetku boste opazili bolj živahne barve.



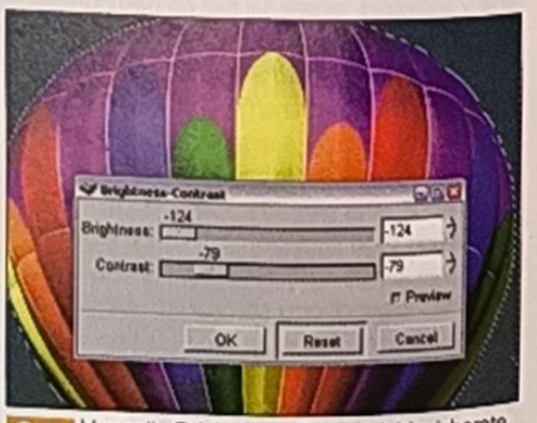
03 No, sedaj bomo poskrbeli, da bo balon še bolj izstopal, in sicer tako, da bomo nevtralizirali ozadje. Najprej uporabimo orodje **Fuzzy Select** (običajno ga poznamo kot magic wand), ki bo samodejno izbralo nebo.



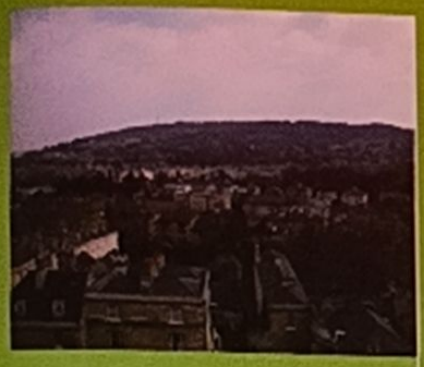
04 **Fuzzy Select** izbira področja s približno enako barvo. Kliknite na nebo, da izberete večino, nato pa držite pritisnjeno tipko [Ctrl] in kliknite na preostali del, da ga dodate izbiri. Nato pa v meniju **Select** izberite **Invert**, da zamenjate izbrano področje.



05 Barvo neba lahko spremenite na več načinov – večino jih najdete v meniju **Image/Colours**, tako kot **Levels**. Izberite **Hue-Saturation** in znižajte drsnik **Saturation**, s čimer boste zmanjšali količino modre barve.



06 V meniju **Brightness-Contrast** lahko izberete tudi **Brightness**, s čimer boste potemnili nebo, ne da bi odstranili barvo. S temi orodji boste zlahka polepšali tudi premalo ali preveč osvetljene slike.



Tretje oko

> Ko sestavljate fotografijo, upoštevajte pravilo tretjin. Sceno razdelite na tretjine, nato pa se prepričajte da je želeni objekt v eni od teh tretjin. Klasični primer je ta fotografija pokrajine in neba.

TIFF-i in GIF-i

Formata TIFF in GIF uporabljata patentiran kompresijski format, za katerega GIMP nima licence. To pomeni, da iz programa ne morete shranjevati GIF-ov ali naložiti/shraniti kompresiranih datotek TIFF. Vendar pa so primerni vtiči na voljo na www.gimp.org/~tml/gimp/win32. Da bi jih lahko legalno uporabljali, morate biti iz države, v kateri patent ne velja. In v Sloveniji ne velja. Nimamo komentarja ...

Osredotočite se

> Če vaš aparat to zmore, uporabite nastavitev "depth of field", s katero boste ozadje ali ospredje vrgli iz fokusa, če je prezapleteno. Tako bo glavni subjekt veliko hitreje pritegnil vaše oko.

Avtoportret

> Preizkusite tako horizontalne (landscape) in vertikalne (portrait) posnetke – format lahko veliko pomeni pri končnem rezultatu. Portreti izkazujejo večjo pomembnost, še posebej, če so na njih visoke zgradbe.

>> ČISTOČA JE VREDNOTA

Kako na preprost način klonirate ljudi.

01 Je čistoča za vas vrlina? Sedaj bomo z orodjem **Clone**, ki omogoča izbiro majhnega dela slike in njegovo kloniranje na drugem mestu, odstranili madeže sladoleda z obraza tega dekletca.

02 Približajte pogled, da boste bolje videli njena zavaljena lička. Izberite orodje **Clone**. Najprej moramo določiti področje slike, ki ga želimo klonirati. Izbrali bomo takšnega v bližini njenih ustnic, da bodo toni kože enaki.

03 V meniju **Dialogs** odprite **Brushes** in izberite bolj majhno ščetko. Sedaj držite [Ctrl] in kliknite v bližino njenih ustnic da izberete področje. Barvanje s tem orodjem sedaj klonira izbrano področje na položaj čopiča.

04 Vir boste morali izbrati večkrat, da boste dobili najboljše rezultate. No, sedaj pa je deklica veliko bolj privlačna. Več časa kot boste porabili za ta proces, boljši bo rezultat.

Pet najboljših orodij

Crop
S tem orodjem boste odstranili nepotrebne brte in se osredotočili na glavni subjekt. Povlecite spodnji levi ali zgornji desni kot za premikanje okna, povlecite druge kote da spremenite velikost in kliknite na okno za izvedbo operacije.

Navigation window
Odprete ga z desnim klikom na sliko in z izbiro v meniju View. Tako se lahko na preprost način pomikate po veliki sliki in z drsnikom spremenite nastavitev zooma.

Transform
S Transform rotirate, spreminjate velikost, režete ali premikate izbiro v psevdo-3D perspektivi. Izberite orodje (ali pritisnite [Shift]+[T]) da prikažete možnosti in se odločite za eno od navedenih metod.

Fuzzy Selection
Uporabite magic wand – ali Fuzzy Selection – za izbiro področij s podobno barvo. To je priročen način za izbiro ozadja, ki ga želite odstraniti. S [Shift] boste področja dodali, s [Ctrl] pa odstranili.

Gradienti
Z orodjem Blend boste zapolnili področja z barvnim gradientom. Najprej ga izberite, nato pa na glavni orodni vrstici kliknite na majhen gradient, da odprete Gradient Selection. Z dialogom Tool Options boste spremenili učinek.

↘ POSEBNI UČINKI

Cubism

> Filter **Cubism** bo vašo sliko spremenil v umetniško mojstrovino. No, tako se pač reče. Količino motenj lahko spreminjate po volji, s čimer boste dosegli različne slikarske učinke.

Emboss

> Vašo sliko spremeni v močno teksturirano sliko s svinčnikom – tako kot je to pač pri učinku emboss. Spreminjate lahko kot in višino vira svetlobe in tudi globino reliefa.

Newsprint

> Piksle razreže v skupke pik, kot jih vidite pri časopisnih slikah, če si jih od blizu ogledate. To je zelo dodelan filter, ki natančno oponaša omenjeni proces.

Fractal Trace

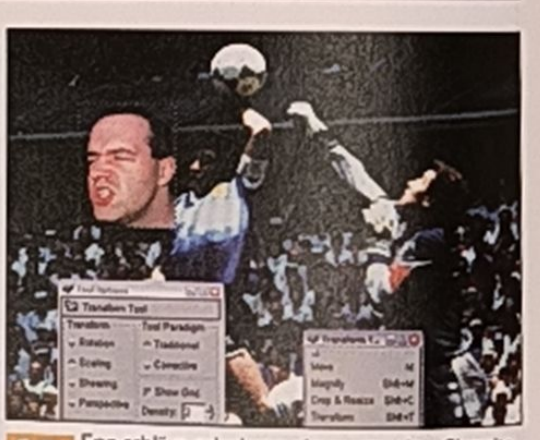
> Ta pa je čudaški. Pravzaprav iz vaše slike naredi Mandelbrotov nabor in pri tem zares uporablja matematiko. Vnesete lahko vse vrste parametrov in celo približate fraktal.

>> POJEJ MOJO ŽOGO

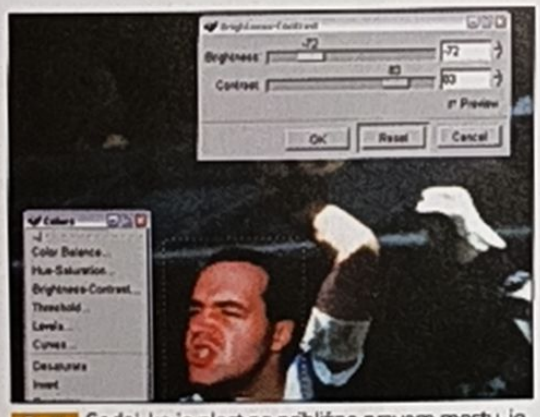
Želite postati narodni junak? Seveda si.

01 Vzeli smo sliko Maradoninega slavnega zadetka z roko iz SP '86, sedaj pa želimo Argentinčevo glavo zamenjati z drugo. In katera bi bila boljša, kot novinarjeva?

02 Kdo je ta šarmantni možakar? Pisec tega članka, seveda. To sliko smo posneli s standardnim digitalnim fotoaparatom v približno enaki pozi. Najprej smo morali izrezati obraz, za kar smo uporabili **Fuzzy Select**.



03 Eno srhljivo odsekano glavo pozneje ... Shranite izbiro, jo prekopirajte in položite na izvirno sliko. S klikom na **New Layer** jo prijavite kot novo plast, seveda pa naj bo medtem izbrana plavajoča izbira. Sedaj jo lahko z orodji **Transform** spravimo na pravo mesto.



04 Sedaj, ko je plast na približno pravem mestu, je očitno da je naša slika preveč kakovostna in presvetla za izvirnik. Zato smo jo spreminjali z različnimi orodji v meniju **Image/Colors** – enak izgled smo dosegli z nastavitvami brightness, contrast in saturation.

05 Sedaj moramo očistiti še področje vratu – že pri izvirni izbiri bi morali biti pazljivejši. Brez skrbi, saj smo z orodji **Clone** iz Maradonine majice dodali nekaj bitov.

06 S **Scatter HSV** smo na plast dodali nekaj hrupa, s čimer smo zadeli izvirno granulacijo. In voila – novinar *PCF* je dal gol na Svetovnem prvenstvu. Tako sicer ne boste prelisičili tabloidov, a če se boste še malce potrudili, kdo ve ...

Noise

> V kategoriji **Noise** je kar nekaj možnosti. Tukaj smo uporabili **Noisify**, dobro splošno orodje, s katerim lahko ločeno manipulirate s kanali R, G in B. Adijo, pamet ...

CurveBend

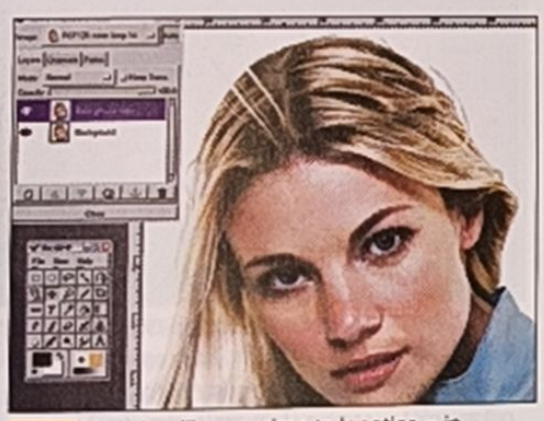
> Ukrivljanje krivulj? S točkami oblikujete krivuljo in okoli nje se nanese izbira (ali slika). Filter najprej ustvari kopijo, tako da bo izvirnik nedotaknjen.

Oilify

> Še en umetniški filter – ta vašo sliko spremeni v oljno sliko. Obstaja še en splošen umetniški filter z imenom **GIMPressionist**, ki dovoljuje izjemen nadzor nad skoraj vsakim umetniškim parametrom.

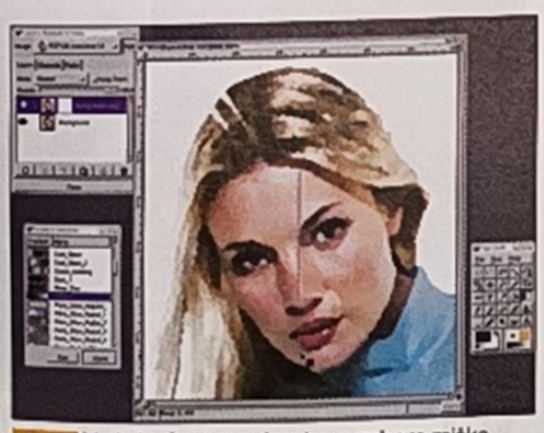
>> PLASTI? NI PROBLEMA

S plastmi in maskami lahko zlahka naredite lepe učinke.



01 Vzemite sliko – recimo te lepotice – in naredite kopijo privzete plasti. Sedaj ali kliknite na gumb **Duplicate Layer** v **Layers, Channels & Paths** ali pritisnite [Ctrl]+[C]. Prikazala se bo nova identična plast.

02 Sedaj nanjo nanesite filter. Vseeno kateri, čeprav si v našem primeru želimo izrazit učinek. Uporabili smo filter **Oilify**. Sedaj bomo z masko plasti združili obe plasti.

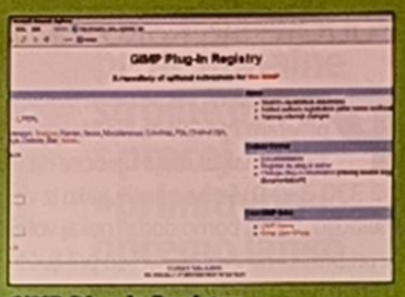


03 V okviru **Layers** z desnim gumbom miške kliknite na **Background** kopijo plasti in izberite **Add Layer Mask**. Kliknite na **OK**. Sedaj izberite orodje **Gradient Blend** z gradientom od črne k beli in narišite ravno vertikalno ali horizontalno črto.

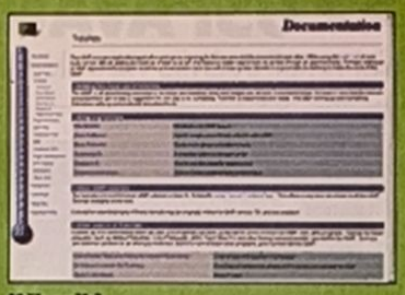
04 To deluje, ker maska plasti nadzira prosojnost plasti. Črni piksli v maski plasti so prosojni, beli so neprepustni, sivi pa nekje vmes. Torej z risanjem gradienta v maski pravzaprav počasi vizualiziramo plasti. Vidite?

Čudovite spletne strani

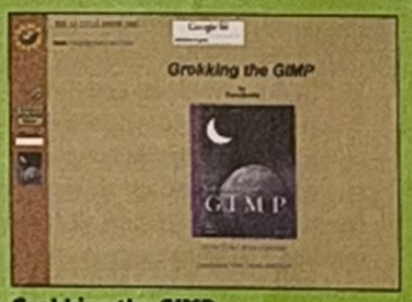
S temi izjemnimi spletnimi stranmi spravite *GIMP* v poln pogon.



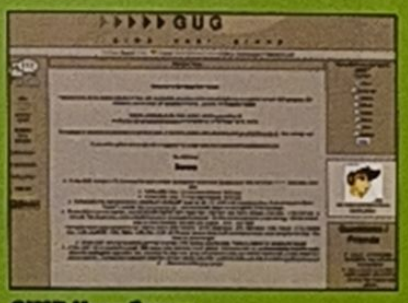
GIMP Plug-in Registry
http://registry.gimp.org/index.jsp
Ultimativen vir vtičev. Večina jih je žal namenjenih različico za Linux in jih v Oknih ne gre uporabljati (treba jih je ponovno prevesti). So pa zato povezave do Oknom prijaznih strani.



Učbeniki
www.gimp.org/tutorials.html
Uradna stran GIMP ne ponuja samo kopice virov, povezav in namigov, temveč tudi kopico učbenikov, ki vas bodo vodili skozi manj očitne možnosti programa.



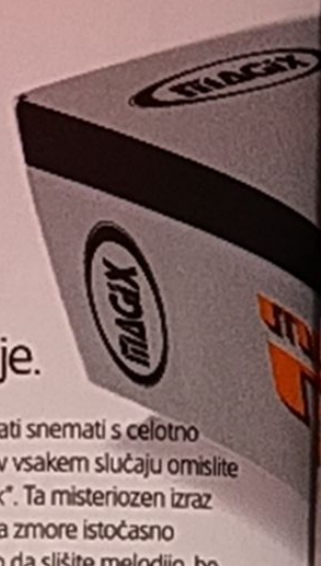
Grokking the GIMP
http://gimp-savvy.com/BOOK/index.html
Grokkanje? Nikar ne vprašajte. To je pravi vodič po vseh skrivnostih GIMP-a.



GIMP User Group
http://gug.sunsite.dk
Morda največja zbirka vodičev po GIMP-u na internetu. Na voljo je tudi knjižnica tekstur, kopica FAQ-jev, uporabniške galerije, forumi in poštni seznam.

Uporabljajte Music Maker 6

DEL 1 2 3



Poučite se, kako lahko v svojo skladbo vpletete sladko petje – ali srhljivo kričanje.

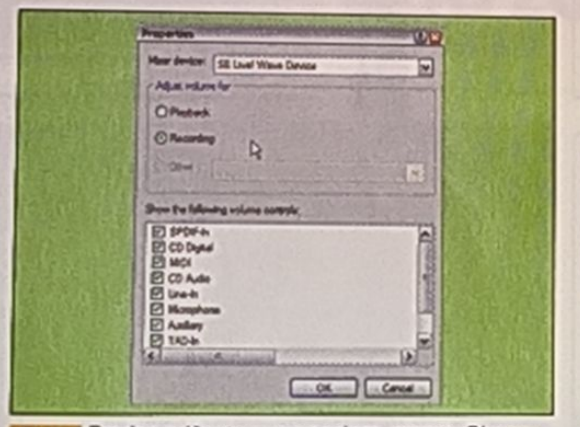
Prejšnji mesec ste na naših diskih dobili podarjen program *MAGIX Music Maker 6 SE* (če je nimate, lahko revijo naročite na telefonski številki 02 330 330 0) ter se naučili, kako iz vzorcev sestavimo melodijo. Tokrat bomo dodali nekaj vokalov. Vse skupaj je preprosto: na zvočno kartico priključite mikrofon, kliknite na Snemaj in že ste pripravljeni na napad.

No, takšna je vsaj teorija – in če se prvič spopadate z računalniško glasbo, naj poverno, da je res tako preprosto. A če je vaš cilj izdelovati profesionalno glasbo, ob glasnem predvajanju katere vas ne bo sram, potem tisti majcen mikrofon, ki ste ga dobili ob računalniku, ne bo kos nalogi.

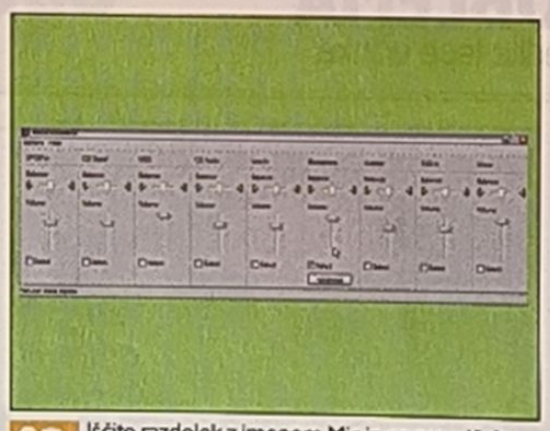
Za snemanje vokalov na računalniku potrebujete dve zadevi: spodoben mikrofon in spodobno zvočno kartico. Od kakovosti mikrofona je seveda odvisna kakovost posnetih vokalov – ceneni pisani mikrofoni so sicer kul, zato pa so polprofesionalni veliko boljši (dobite jih v vsaki dobro založeni trgovini z akustiko). Nikakor vam ni treba razdajati cvenka za fantastično zvočno kartico, razen če ne nameravati snemati s celotno glasbeno zasedbo, vendar si v vsakem slučaju omislite kartico, ki podpira "full duplex". Ta misteriozen izraz pravzaprav pomeni, da kartica zmore istočasno snemanje in predvajanje, tako da slišite melodijo, bo kateri boste prepevali. Vendar naj vas ne ustavi pomanjkanje profesionalne opreme: s precej »primitivno« opremo lahko dosežete spodobne rezultate. V tokratnem vodiču bomo odkrili, kako preprosto je kruliti na že izdelano melodijo. **PCF**

>> USPAVANKA ZA LAHKO NOČ

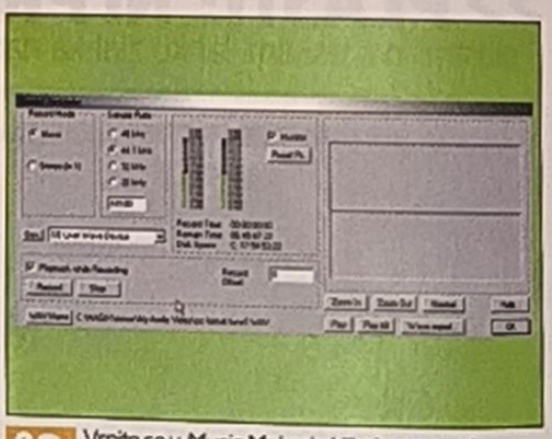
Naj vokali poživijo vašo skladbo ...



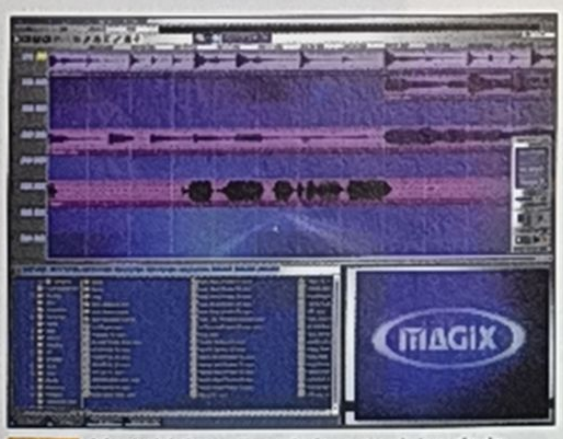
01 Preden pričnete s snemanjem, morate Oknom dopovedati, da uporabljate mikrofon. Dvokliknite na ikono za nastavitev glasnosti v sistemskem pladnju in izberite Možnosti -> Lastnosti in se prepričajte, da je pod drsniki za nastavljanje glasnosti vključena postavka za mikrofon. Kliknite na V redu in sedaj bi morala biti prikazana nastavitev jakosti mikrofona.



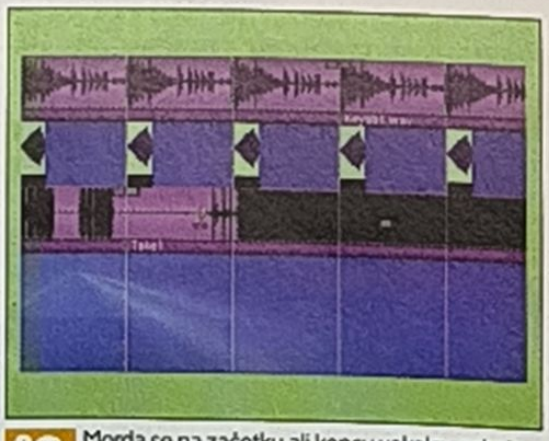
02 Iščite razdelek z imenom Mic in se prepričajte, da je aktiven. Odvisno od vaše zvočne kartice lahko pod možnostjo Dodatno zvišate jakost mikrofona oziroma nastavljate base in visoke tone. Ko boste opravili potrebne spremembe, nikar ne zaprite okna – morda boste morali pred snemanjem nastaviti še zadnje podrobnosti.



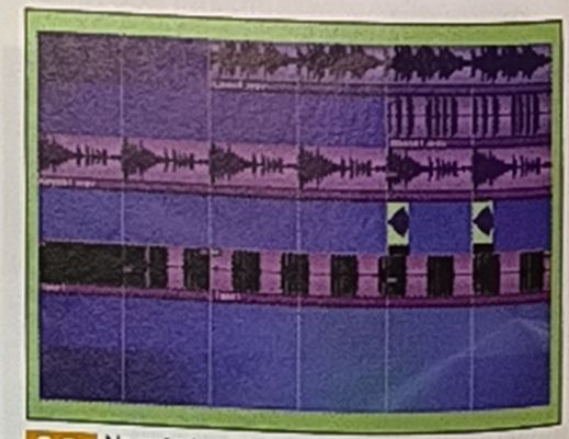
03 Vrnite se v *Music Maker* in kliknite na gumb Record (gumb z rdečim krožcem v oknu Transport). Kliknite na Monitor, da vključite LED prikazovalnik in se prepričajte, da je postavka Playback while recording obkljukana, tako da boste slišali melodijo, ob kateri boste peli. Za snemanje vokalov, nastavite Record Mode na Mono – stereo snemanje zavzame več prostora.



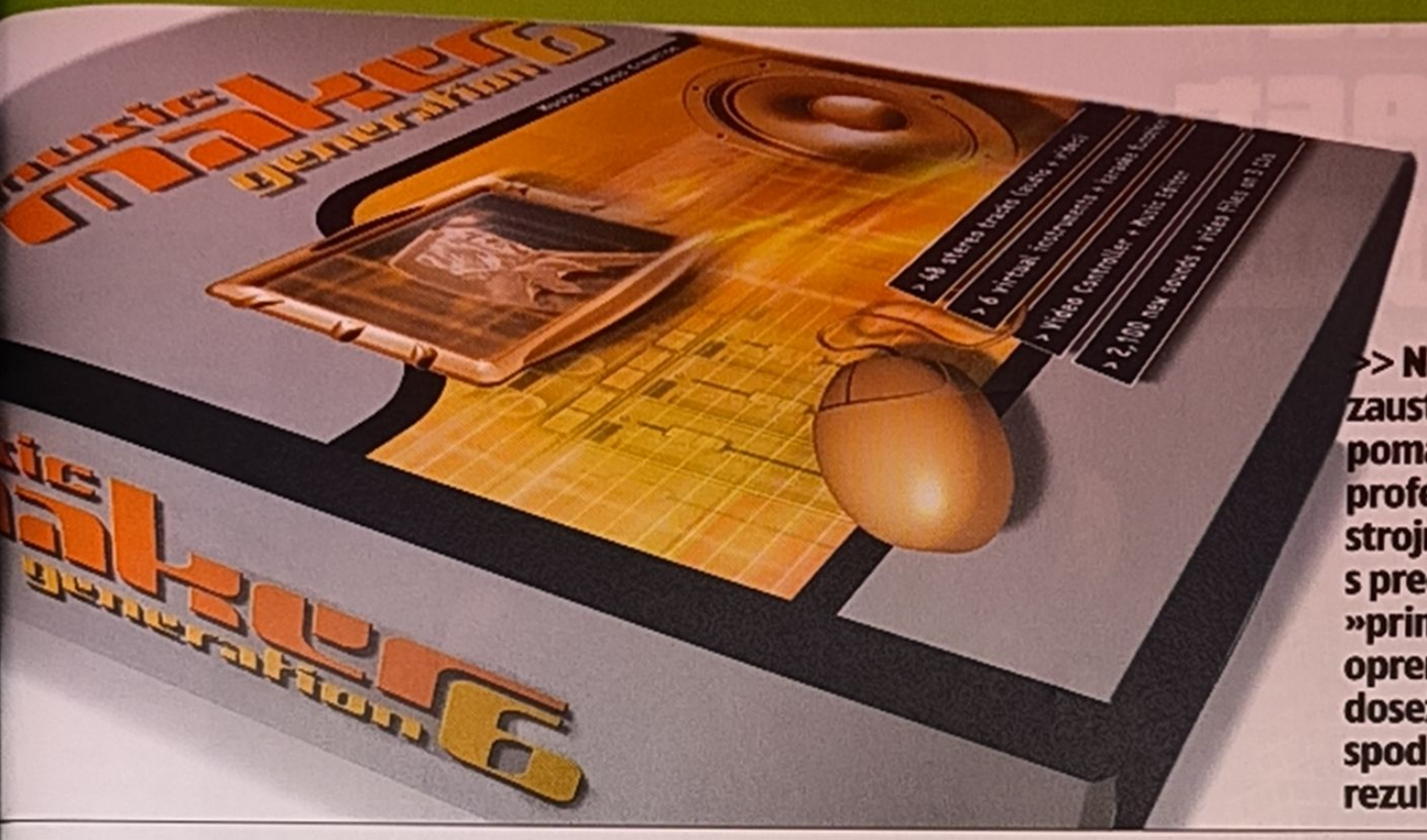
07 *Music Maker* vaše vokale samodejno doda pesmi in jo poimenuje **Take 1** (oziroma **Take 2** ali **3** če ste večkrat snemali). Na enak način vpletete tudi dodatne vokale ali inštrumente, vendar pomnite, da se lahko igrate le z osmimi stezami.



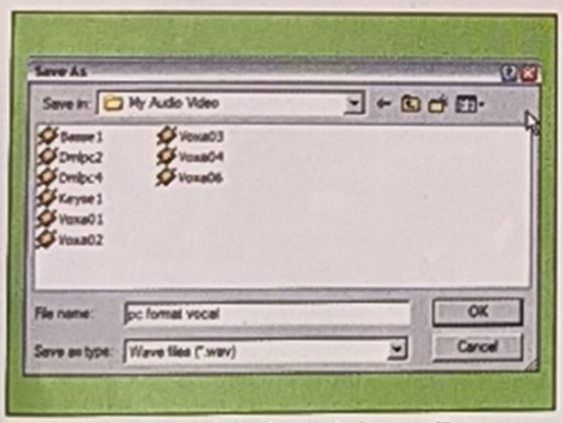
08 Morda se na začetku ali koncu vokalov nahaja nezaželen zvok – to zlahka popravite. V orodni vrstici izberite **Cut Mouse Mode** in kliknite malce pred delom skladbe, ki se ga želite znebiti; *Music Maker* bo zadevo razdelil v dva dela. Sedaj lahko zbrišete drugi del skladbe, ne da bi izgubili dober del.



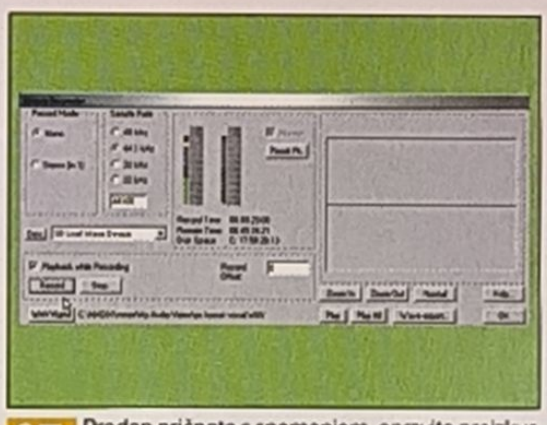
09 Na začetku skladbe imamo tudi hrup, zato se ga moramo še enkrat znebiti. Prepričajte se, da ste izbrali **Cut Mouse Mode** in z miško ločite dobre in slabe dele; vrnite se v običajni način, izberite nezaželen del in ga zbrišite.



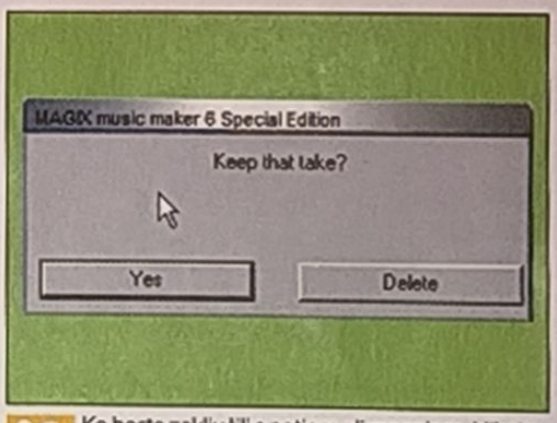
>> Naj vas ne zaustavi pomanjkanje profesionalne strojne opreme: s precej »primitivno« opremo lahko dosežete spodobne rezultate.



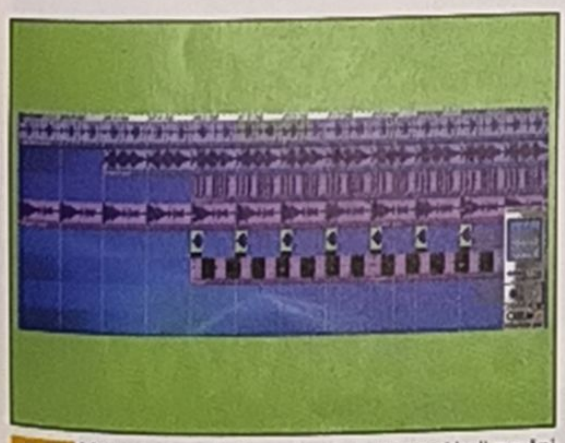
04 Dobro je, če datoteko z vokali razumljivo poimenujete: če veliko snemate, vam bo ostala kopica datotek. *Music Maker* datoteke privzeto poimenuje **filename1.WAV, filename2.WAV** in tako naprej; kliknite na gumb **WAV Name** in izberite nekaj bolj razumljivega, kot je recimo **pc format vokali** ali **pc format poženščeni falzet vokali**.



05 Preden pričnete s snemanjem, opravite preizkus – če je LED prikazovalnik vedno v rdečem polju, potem ste nastavili preglasno nastavitev. Ko boste zadovoljni z glasnostjo , kliknite na gumb **Record** in pričnite snemati. Uporabljajte slušalke, saj boste drugače posneli tudi zvok, ki se bo slišal iz zvočnikov.



06 Ko boste zaključili s petjem ali rapanjem, kliknite na gumb **Stop**. *Music Maker* vas bo sedaj povprašal, če želite obdržati posnetek – če mislite, da vam lahko gre bolje, kliknite na **Delete** oziroma na **Yes**, če ste s posnetkom zadovoljni. Če si boste pozneje premislili, lahko vokale še vedno zbrišete.



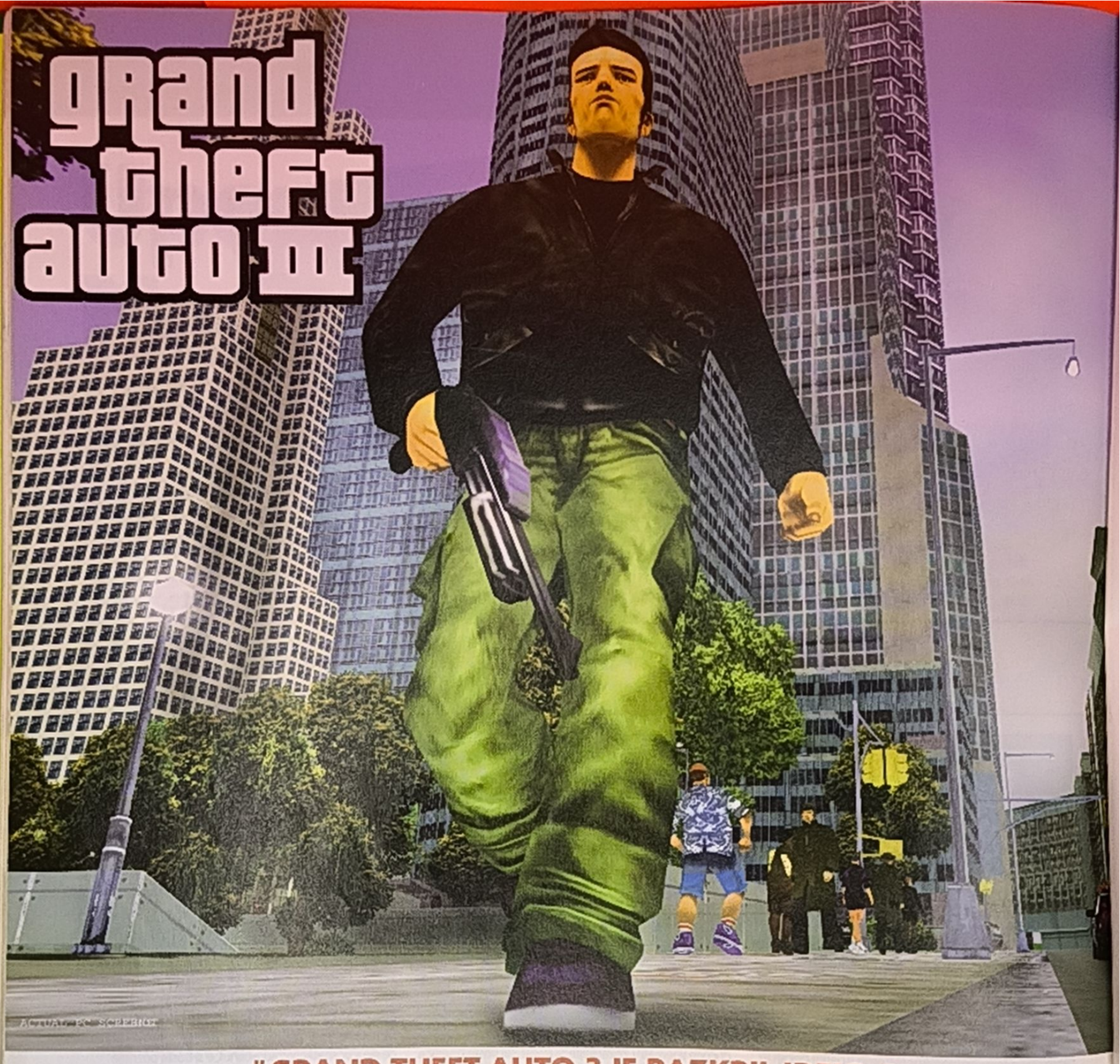
10 Vaša sled z vokali se obnaša kot kateri koli zvočni vzorec, zato jo lahko po mili volji premikate, raztegujete ali podvajate. Lahko tudi goljufate: če ste v skladbo vpletli zborček in je vaše petje bolj podobno kruljenju, ga lahko zbrišete in nadomestite z enim od uspelih zborčkov.

11 Verjetno boste odkrili, da je med predvajanjem vaš vokal ali preglasen ali pretih. To spremenite s klikom na gumb **Mixer** v spodnjem levem kotu zaslona, nato pa z drsnikom nastavite glasnost komada (to je 6. sled na našem posnetku). Ko končate, shranite svoje delo.

PRIHAJA ...

NASLEDNJI MESEC

Z *Music Makerjem* ni moč ustvarjati le glasbe, temveč se lahko posvetite tudi videu. Naslednji mesec bomo odkrili, kako preprosto izdelate domač glasbeni video in z *Music Makerjem* bomo vse skupaj posneli v internetu prijazen format RealVideo.



"GRAND THEFT AUTO 3 JE RAZKRIL IDEJO O TRADICIONALNI IGRI." - IGN.COM

"NEVERJETNA IGRA" - NEW YORK TIMES

"MAFIJSKA MOJSTROVINA" - MAXIM

V PRODAJI !

9.490 SIT

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia
www.videotop.si

PC CD ROM

PlayStation.2

"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Rockstar Studios, the Rockstar Studios logo, Rockstar Games and the Rockstar Games logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. © 2002. All rights reserved. Note: Rockstar will be following IDSA guidelines for M rated games in the marketing of this game. This game contains violent language and behavior and may not be appropriate for persons under the age of 17. It is a comic interpretation of gangster activity and the story, names and incidents portrayed herein are fictitious. No identification or similarity to actual persons, living or dead, or to actual events is intended or should be inferred. Any resemblance is coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behavior.

Gledanje Svetovnega prvenstva

Snemanje Ne odpovejte se službi, spancu ali tekmam – vse nadoknadite s pomočjo svojega PC-ja.

NA DISKU

Ta mesec se boste lahko smejali kolegom, ki bodo zamujali v službo, zaradi pomanjkanja spanca zehali na sestankih in se ne zavedali, da so že tri dni zapored oblečeni v iste cunje. Vi boste seveda vedeli, zakaj je temu tako – zjutraj bodo želeli ujeti tisto dolgo pričakovano tekmo ter čakali, da se Svetovno prvenstvo prebije skozi desetine časovnih zon.

Sprehajajoči se zombiji

Vi si tega seveda ne boste privoščili. Kljub temu, da se tudi vaš šef zaveda, da ste največji nogometni fanatik na severni polobli, se boste v službi pojavili pravočasno in svoje delo opravili vzorno, za razliko od sprehajajočih se zombijev, ki bodo v službo zamudili uro in pol, pa še nenaspani bodo. Napredovanje se vam že nasmiha. In ne samo to – nobene tekme ne boste zamudili, saj bo ta čakala na sveže posnetem CD-ju, katerega vsebina se bo odvijala na zaslonu vašega monitorja, medtem ko se boste vi pretvarjali, da obdelujete zadnje poročilo o prodaji.

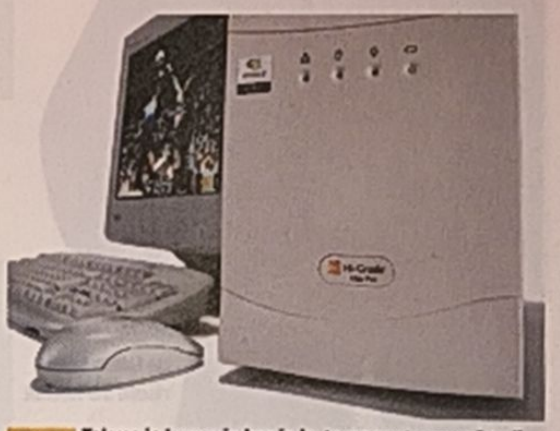
Vse to zahvaljujoč snemanju TV sporeda na vaš PC, česar je sposoben vsak sodobnejši računalnik, če je le opremljen s TV kartico. Naložite le še 30-dnevno preizkusno različico programa *ShowShifterz* našega tokratnega diska in nikoli več vam ne bo treba programirati videorekorderja.

PCF

01 Ura bije enajsto ponoči, noč pred veliko tekmo. Vaš prijatelj se vrača v kameno dobo in navija svojo budilko, da se bo pravočasno prebudil in odpravil proti bližnji gostilni, kjer bo skozi oblake alkohola in cigaretnega dima spremljal dolgo pričakovano tekmo.

02 Medtem vi sedite pred svojim ShowShifterjem. Na svoj PC ste priklopili TV signal s pomočjo dostojne TV kartice, tako da sedaj le še vnesete kanal in čas začetka tekme, pustite prižgan PC in odidete v posteljo.

03 Pomembna je predvsem količina prostega prostora na disku – snemanje videa ga zahteva veliko. ShowShifter se ponaša s precejšnjim številom možnosti kompresije, zato jih preizkusite pred snemanjem, da boste dobili najboljše razmerje med kakovostjo in velikostjo datoteke.



04 Tekme je konec in ker je le-ta posneta na vaš trdi disk, lahko z njo počnete vse, kar počnete z datotekami – lahko jo recimo posnamete na CD in odnesete v službo. Obrnite zaslon stran od šefa in uživajte v tekmi.

sveže novice
SMS nagradni kvizi
nakupi prek interneta
koristne informacije
nagradne igre
zabava

EON

Programiranje z OpenGL

Poučite se o skrivnostih programiranja z mogočno 3D grafično knjižico na vašem trdem disku.

DEL 1 2 3

NA DISKU

Kdo še potrebuje *Wolfenstein*, če pa lahko sami rišete 3D kocke!

Kaj je OpenGL? To je 3D grafična knjižica za *Quake III*, *Return to Castle Wolfenstein* in kopico drugih iger s fantastično grafiko. Za marsikoga pa bo presenečenje, da se knjižnica že nahaja na vašem trdem disku, saj je priložena ob vsak izvod Oken, drži pa se je sloves izjemne zmogljivosti, pa tudi preproste uporabe. Zakaj pa bi se sploh učili programirati z njo? Mislimo, da se boste strinjali, da ste odgovor že izvedeli.

V prvem delu vodiča pokrivamo le osnove. Še pred ne toliko leti je žičnata kocka veljala za vrhunec grafike na osebnem računalniku, dandanes pa gre le za dober, čeprav še precej zahteven učni primer. Nikar ne skrbite: naslednji mesec se bomo posvetili mapiranju tekstur in drugim sodobnim opravilom.

Pravljica za lahko noč

Programiramo v C++, vendar brez panike: izvorna koda za vsak učni primer je že na našem ploščku, vi pa morate vse le prevesti. Takoj ko smo uporabili besedo »prevesti« vas je že spet zgrabila panika, kajne? No, nikar tako. Prevajalnik lahko snamete z **www.borland.com/bcppbuilder/freecompiler/**.

Odločili smo se za pristop v dveh korakih: v tem vodiču boste na prijazen način spoznali, kako prevedete svoj prvi program OpenGL, medtem ko se vsa kompleksna mehanika nahaja v sami kodi. Potem ko boste vse skupaj namestili, boste našli izvorno kodo za vsak korak v podmapah znotraj mape OpenGL na vašem disku. Preglejte jo z Beležnico, *Wordom* ali katerim koli drugim urejevalnikom besedila.

Davek na Okna

Koda v **MyWindow.cpp** naj vas ne skrbi preveč, saj je tukaj le zato, da ustvari preprosto aplikacijo, na katero bomo narisali našo kodo OpenGL. To je nujno zlo, saj delamo v Oknih, kjer se ne zgodi nič, če se vse skupaj ne dogaja v oknu (ste še z nami?), vendar vam samega delovanja ni potrebno poznati. Vedite le, da a) ukaže Oknom, naj ustvarijo preprosto okno, in b) pokliče našo kodo OpenGL, ko se v tem oknu zgodijo določeni dogodki. Sama koda OpenGL se nahaja v **DrawCode.cpp** in to naj bo žarišče vaše pozornosti.

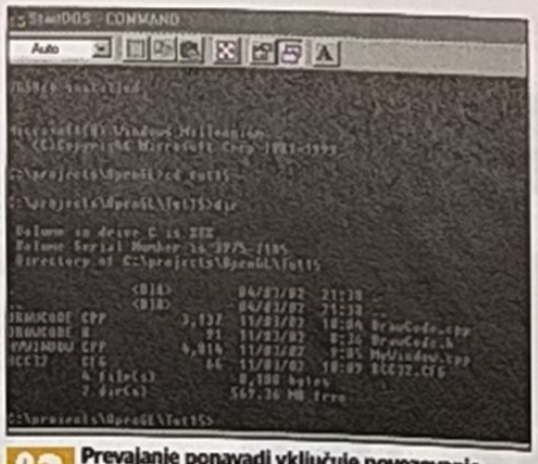
Najprej se privadite prevajalnika in spodnji koraki vas bodo popeljali po bistvenih zadevah. Potem kar veselo zaplavajte in pričnite ustvarjati svojo vrtečo se 3D kocko – vendar preučite izvorno kodo. Naša navodila delujejo v Win 95/98/ME in če uporabljate Windows XP, poženite DOS ukazno vrstico in vtipkajte **SET PATH=%PATH%;c:\borland\bcc55\bin**. **PCF**

>> V tem vodiču boste na prijazen način spoznali, kako ustvarite svoj prvi program OpenGL.

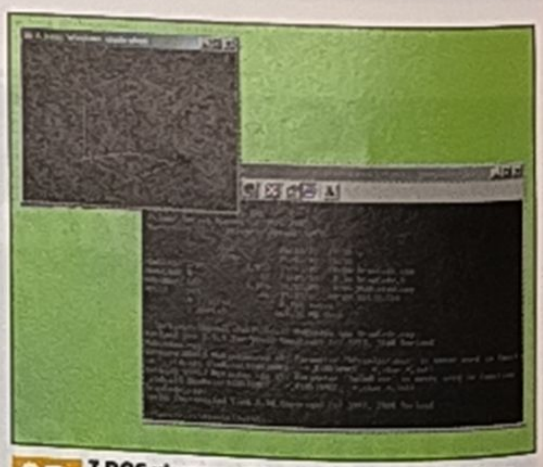
>> UPORABA PREVAJALNIKA

Potrebnega bo nekaj nastavljanja – oglejte si, kako to storite.

01 Borlandov prevajalnik se namesti v mapo **\Borland\BCC55**, vendar želimo, da deluje v mapi **\OpenGL**, kjer se nahaja izvorna koda. Odprite mapo **\OpenGL** in dvokliknite na datoteko **StartDOS**. Ta paketna datoteka požene DOS orodno vrstico, obenem pa doda lokacijo prevajalnika v spremenljivko **PATH**, ki dopove DOS-u, od kod želimo program zagnati.



02 Prevajanje ponavadi vključuje povezovanje vnaprej izdelane kode z vašo, ki se v Borlandovem primeru zapisuje v podmapi **\lib** in **\include**. Ukazna parametra **–Ic:\borland\bcc55\include** in **–Lc:\borland\bcc55\lib** Borlandu povesta, kje ju lahko najde. Da bi zadevo poenostavili, smo oba parametra že vključili v konfiguracijsko datoteko **BCC32.CFG**. Tretja možnost, **-W**, prevajalniku pove, naj naredi okensko izvršno datoteko.



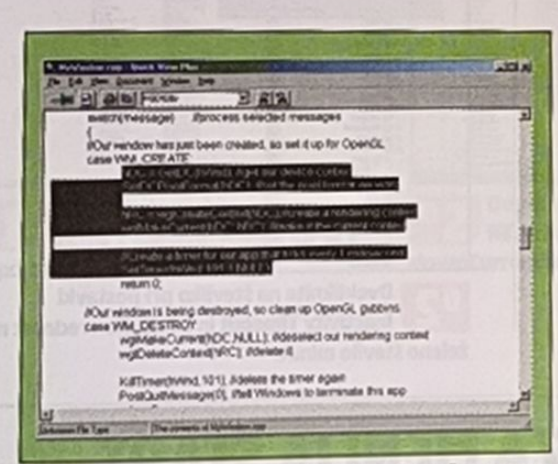
03 Z DOS ukazom cd ime_mape se premaknite v mapo, ki vsebuje izvorno kodo. Vtipkajte BCC32 ime_datoteke, kjer je ime_datoteke datoteka (ali datoteke), ki jo želite prevesti. Prevajalnik samodejno prebere konfiguracijsko datoteko, in poveže navedene datoteke s primerno kodo ter ustvari končno izvršno datoteko. Hura!

>>HEJ, KOCKA

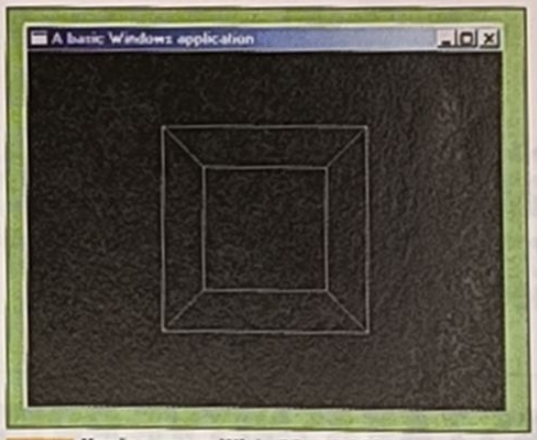
Kako v petih korakih naredite objekt s šestimi stranicami.

Dobro, pa naredimo preprost program OpenGL. Sicer ni bog ve kako podoben *Quaku III*, vendar nam zaupajte: v teh nekaj korakih boste izvedeli veliko. V preprosto okensko aplikacijo bomo vpisali kodo, ki omogoča risanje nanjo. Microsoft to imenuje ustvarjanje »renderirnega konteksta« – v praksi si to lahko ogledate v mapi **Tut12**. Resnično 3D programiranje se prične v 3. koraku: s funkcijo **SetView** bomo ustvarili pogled na 3D prostor, z **DrawBox** pa OpenGL dopovemo, naj doda nekaj štiristranskih poligonov in priskrbi koordinate kotov. Dodajanje barv in gibanja pa je povsem preprosto.

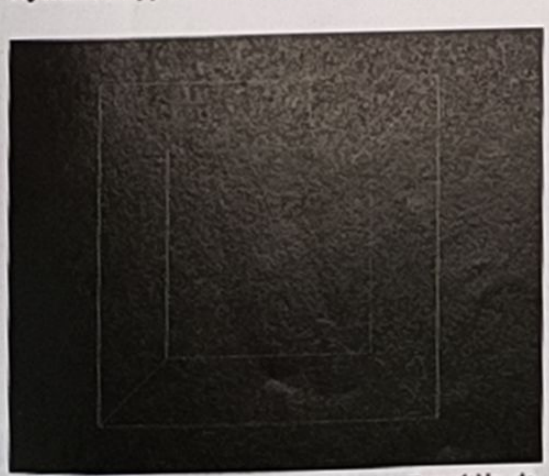
01 **Vsak OpenGL program zahteva aplikacijo, na katero riše. Koda za naš primer se nahaja v MyWindow.cpp, v Tut11. Vtipkajte BCC32 MyWindow.cpp, da vse skupaj prevedete v MyWindow.exe. Poženite to datoteko.**



02 **Ker OpenGL Oknom ni povsem domač, moramo dodati nekaj vrstic kode, ki bodo našo aplikacijo priredile OpenGL. Oglejte si modificirano MyWindow.cpp v Tut12, da vidite kako to gre.**



03 **Končno smo prišli do 3D. Z BCC32 MyWindow.cpp DrawCode.cpp povežete datoteke v Tut13. Vsa koda za risanje kocke se nahaja v DrawCode.cpp, zato si jo pozorno oglejte.**



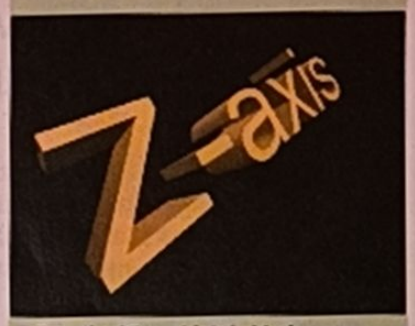
04 **Ah, Technicolor. Vse kar smo morali storiti je, da smo dodali nekaj klicev glColor3f v DrawCode.cpp v Tut14 in to povezali z MyWindow.cpp. Poskušajte spremeniti ali izbrisati nekaj od teh klicev, da vidite, kaj se zgodi.**

05 **Za popolno 3D animacijo je potreben še en ukaz: glRotatef. Naša štoparica že sedaj vsako milisekundo kliče funkcijo TimerEvent: TimerEvent inkrementira yRot, kot vrtenja.**

PRIHAJA V VAŠ DOM

BISTVO LOGIKE

Vse, kar morate storiti je, da povežete pike.



Zaradi osi Z so objekti videti tridimenzionalni.

Ključ za razumevanje OpenGL je vertex, ki določa točko v prostoru. To ustvarimo z ukazom **glVertex3f(x,y,z)**. X in y delujeta na enak način, kot ga poznamo iz šolskih klopi – x je lokacija na horizontalni osi, y na vertikalni, medtem ko z določa točko na tretji osi, ki si jo morate zamisliti kot puščico, ki štrli iz zaslona. Koordinate z negativno z osjo (10,20,-70) živijo globoko znotraj vašega zaslona, medtem ko koordinate s pozitivno z vrednostjo (20,10,50) ciljajo neposredno v vaše čelo.

Lokacije

Koordinate so ključnega pomena, saj definirajo kote poligonov, poligoni pa so sestavni deli 3D scene. Če OpenGL z ukazom **glBegin (GL_QUADS)** povemo, da želimo risati štiristranski poligon, potem dodamo še nekaj klicev **glVertex3f**, ki definirajo te poligone, s katerimi lahko ustvarimo vse od čajnika do TIE Fighterja.

Za premikanje ali vrtenje 3D modela moramo spremeniti koordinate. Če bi na primer z vrednosti vsakega vertexa dodali 10, potem bi se nam naš objekt pričel približevati.

Štirje najboljši nasveti za register

Windows Naredite varnostno kopijo registra in si prilagodite operacijski sistem.

Pravijo da je najhujši strah pred neznanim – vsi verno, da so najhujše sanje tiste, v katerih vas preganja neznana grožnja. Tudi enako srhljiva pošast z imenom register je manj grozljiva ob luči dneva.

Register je pravzaprav ogromen arhiv konfiguracijskih nastavitev in informacij o sistemu – vsebuje zaslonske nastavitve, privzete nastavitve strojne opreme, seznam naprav, podatke o pisavah, asociacije datotek in uporabniške profile. Vse to se nahaja v dveh binarnih datotekah, ki prežita v mapi Windows: system.dat in user.dat (podnabor system.dat) in čakata na nič hudega sluteče popotnike, da jih požreta.

Kaj naredi ta gumb?

Veliko ljudi si urejanje registra zamišlja kot neke vrsto domačo nevrokirurgijo, čeprav je z vsako naslednjo inkarnacijo Oken to opravilo vedno bolj prijazno do uporabnika. Ko boste enkrat ukrotili to divjo zver, boste dobili dostop do obširnega nabora nastavitev za izgled in zmogljivosti. Tako lahko ustvarite lastne spustne menije, nadzorujete zagonske nastavitve programov in s popravljanjem nastavitev omrežja, pomnilnika in modema izpilite svoj sistem.

Seveda je tudi res, da si lahko v primeru napake nakopljete obilico težav, vendar vas to ne bi smelo ovirati, dokler ste previdni. Tako vedno pred kakršnimi koli spremembami naredite varnostno kopijo delujočega registra, pomnite pa tudi, da bodo vse spremembe takoj stopile v veljavo. Nekateri triki delujejo le v operacijskih sistemih, ki temeljijo na jedru 9x. NT, 2000 in XP so živali drugačne vrste in če boste v njih uporabili te trike, lahko resno poškodujete sistem.

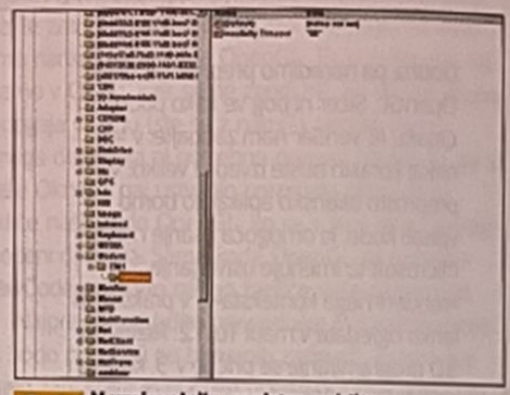
Urejanje registra je preprosto. Kliknite na **Start -> Zaženi** in vnesite REGEDIT in potrdite. Na plošči na levi strani se bo prikazalo šest ključev; vsak odpre nabor podključev in vrednosti, katere lahko urejate na desni strani.

PCF

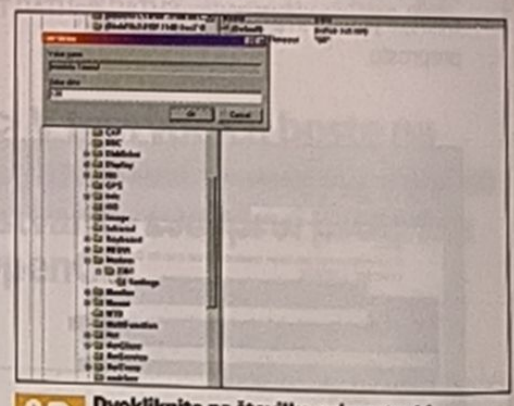
>>Veliko ljudi si urejanje registra zamišlja kot neke vrste domačo nevrokirurgijo.

>> IZKLJUČITEV MODEMSKE POVEZAVE

Ali modem prekine zvezo v nepravih trenutkih? To popravite v registru.



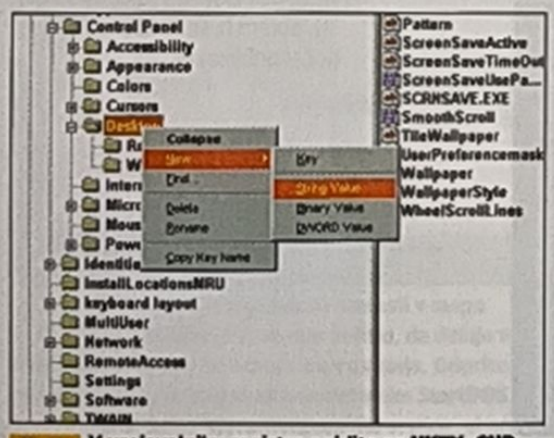
01 V urejevalniku registra pojdite v **KEY_LOCAL_MACHINE\Sytem\CurrentControlSet\Services\Class\Modem\X\Settings**, kjer X predstavlja številko modema.



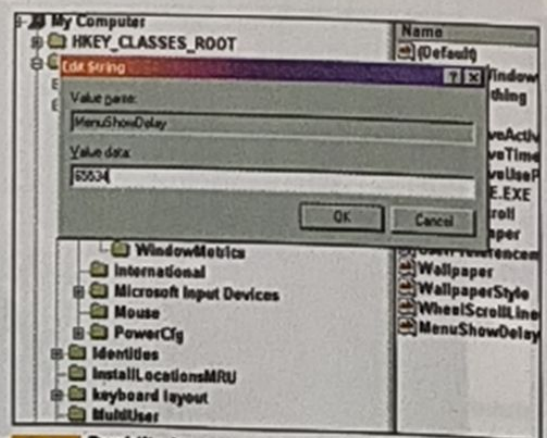
02 Dvokliknite na številko pri postavki **Inactivity Timeout** in povišajte vrednost na želeno število minut.

>> NADZORUJTE ČAS ZAKASNITVE PRIKAZA MENIJA START

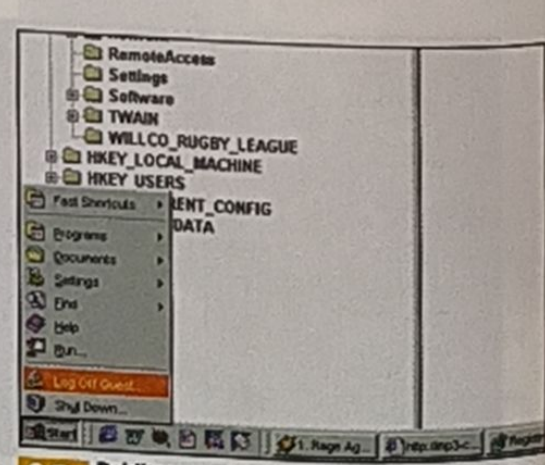
Naj meniji v Start zares poletijo, ko kliknete nanje.



01 V urejevalniku registra pojdite na **HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop**. Z desnim gumbom kliknite na mapo **Desktop** in ustvarite nov niz (**String Value**). Poimenujte ga **MenuShowDelay**.



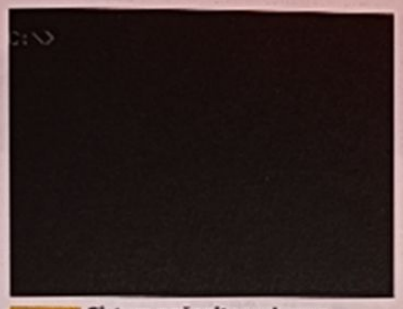
02 Dvokliknite na nov niz – prikazalo se bo okno za urejanje. Vnesite vrednost **65534** in potrdite.



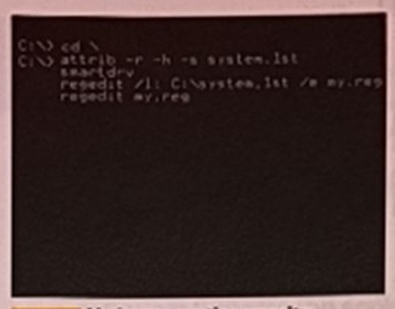
03 Pojdite v meni Start in se odjavite. Znova se bo prikazalo prijavno okno. Ko se boste znova prijavili, bodo nove nastavitve stopile v veljavo.

>>USTVARITE TOVARNIŠKO SVEŽ REGISTER

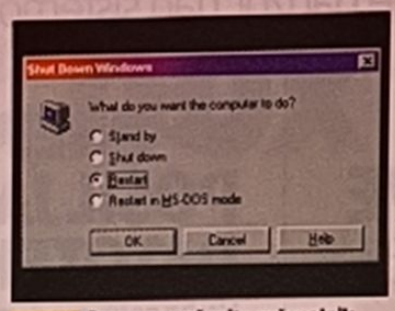
Imate nepričakovane težave z Windows 95 ali 98? Ponastavite register na privzete vrednosti.



01 Sistem poženite v ukazno vrstico DOS (med zagonom držite pritisnjeno tipko [F8] in v zagonskem meniju izberite možnost Command Prompt-only).



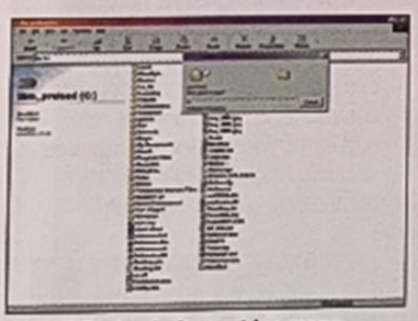
02 V ukazno vrstico vnesite naslednje zaporedje ukazov: **CD, ATTRIB -R -H -S SYSTEM.1ST, SMARTDRV, REGEDIT /L: C:\SYSTEM.1ST /E MOJ.REG REGEDIT MOJ.REG**



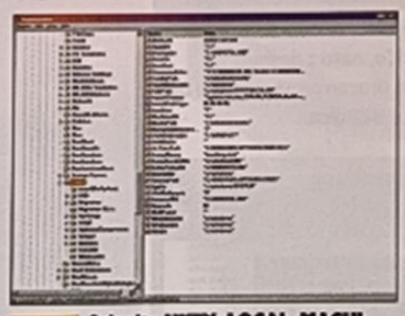
03 Ponovno zaženite računalnik. Morda vas bodo Okna povprašala po serijski številki – osnovne nastavitve so prevzele tovarniške vrednosti, vendar ne boste izgubili informacij o nameščenih aplikacijah.

>>DOL S SPOROČILOM »VSTAVITE WINDOWS CD«

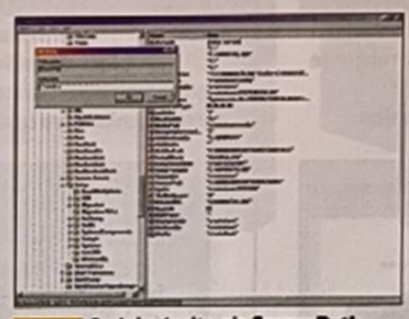
Z nekaj nastavitvami v registru se znebite nadležnega sporočila »Prosimo, vstavite Windows 9x CD«.



01 Prekopirajte vsebino mape **Win98** z namestitvenega CD-ja v mapo na vašem trdem disku.



02 Odprite **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Setup\Key**.

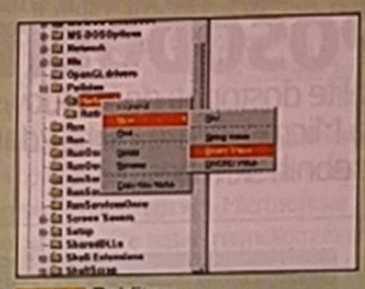


03 Sedaj odprite niz **SourcePath**. Spremenite vrednost tako, da se bo ujemala z novo potjo datotek CAB, nato pa ponovno poženite računalnik.

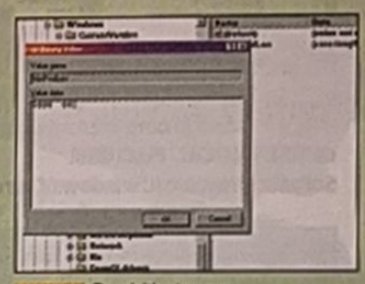
SO VLOMILCI NA PREŽI?

NAJ OSTANEJO ZUNAJ!

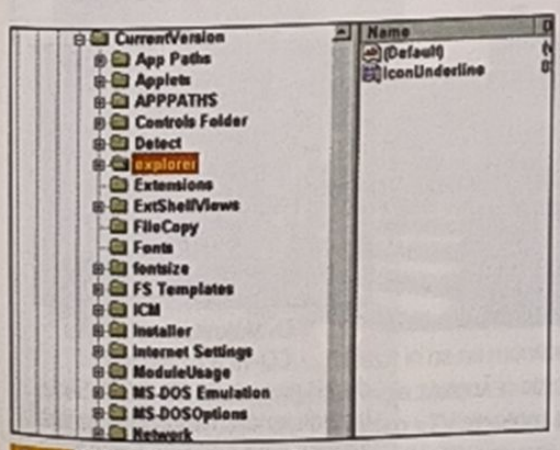
Uporabnikom preprečite dostop do zaščitenih aplikacij in dobrot.



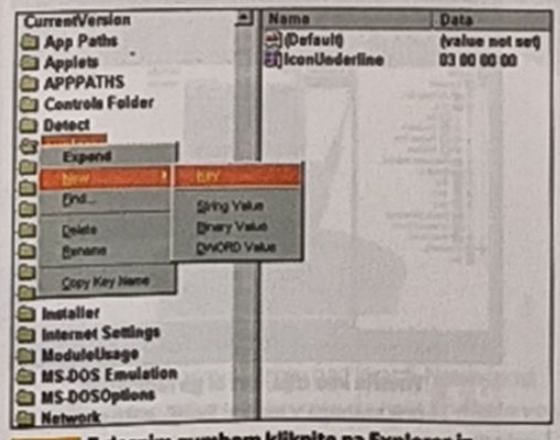
01 Pojdite v HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Network. Z desnim gumbom kliknite na mapo Network in dodajte nov Binary Value. Poimenujte ga MinPwdLen.



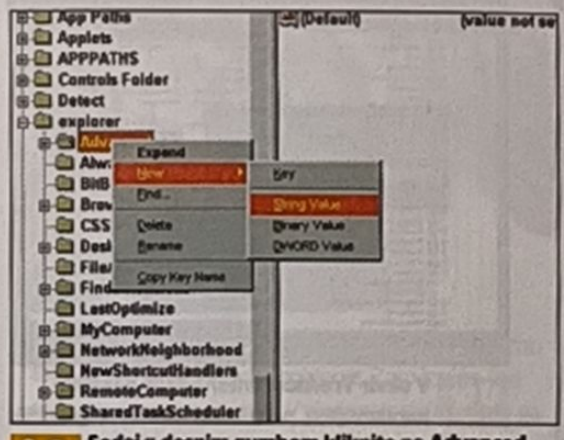
02 Dvokliknite na MinPwdLen; vnesite minimalno število znakov za geslo (recimo 08). Če Okna že prepoznajo uporabnike, ki imajo nična gesla, jih boste morali izbrisati ali spremeniti.



04 Odpravite se v famozni **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer**. Kdo pravi, da ne znamo, kaj?



05 Z desnim gumbom kliknite na Explorer in ustvarite nov ključ. Poimenujte ga **Advanced** (okej, anglofobi ga lahko poimenujete tudi **Zahovic je majka**, vendar je **Advanced** zaenkrat lažje).



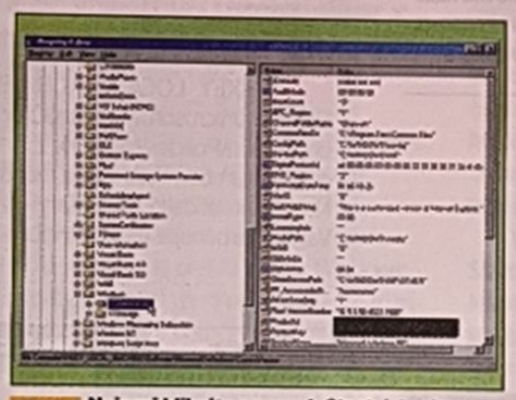
06 Sedaj z desnim gumbom kliknite na **Advanced** (oziroma na **Zahovic je majka**, če že res morate) in ustvarite nov String Value. Poimenujte ga **StartMenuScrollPrograms**.

Okenski namigi

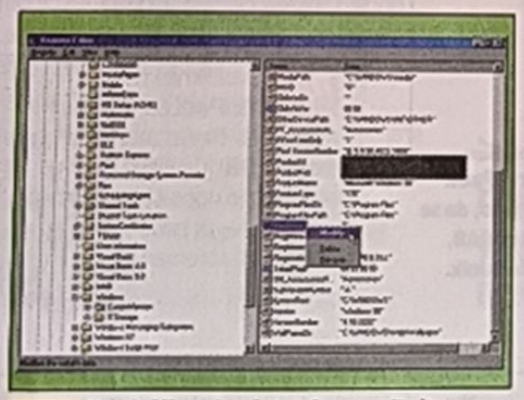
Hitri vodiči Prevzemite nadzor nad sistemom.

>> ZASEBNE POSODOBITVE

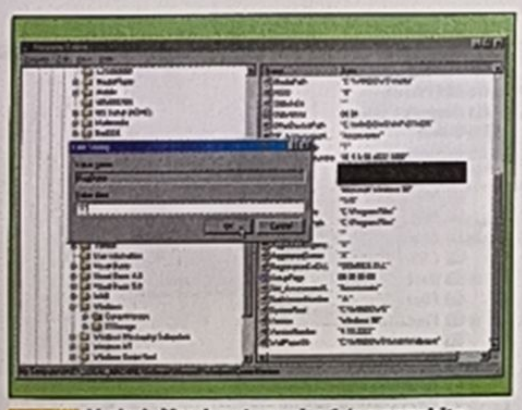
Želite dostopati do Windows Update, pa Microsoftu ne želite izdati svojih osebnih skrivnosti?



01 Najprej kliknite na gumb **Start**, izberite **Zaženi** in nato vtipkajte regedit. Prebijte se do **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion.**



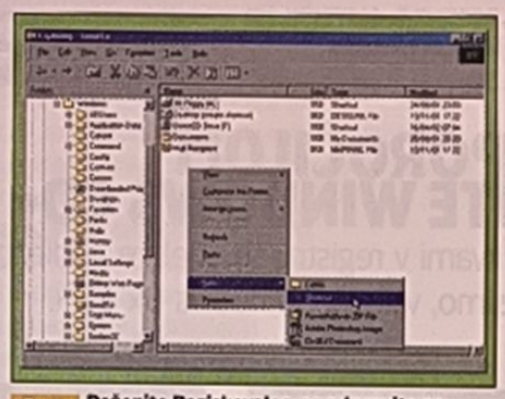
02 Na plošči na desni strani se pomikajte navzdol, dokler ne najdete ključa **RegDone.** Vrednost bi morala znašati »«. Z desnim gumbom miške kliknite nanjo in v kontekstnem meniju izberite **Spremeni.**



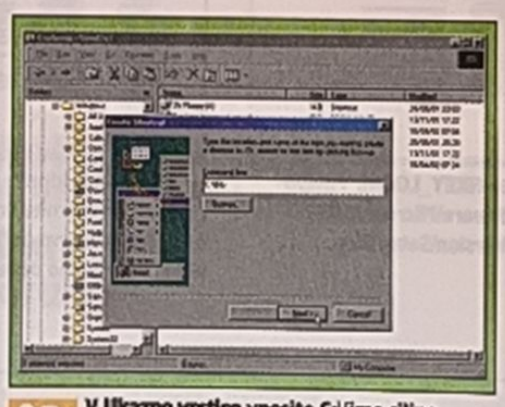
03 V okvir **Vrednost** vnesite **1** (ne pozabite narekovajev), potrdite in zaprite urejevalnik registra. Ponovno zaženite Okna in iz vmesnika za Windows CD poženite Windows Update. Sedaj imate anonimen dostop do posodobitev Oken.

>> PREPROSTO POŠILJANJE DATOTEK

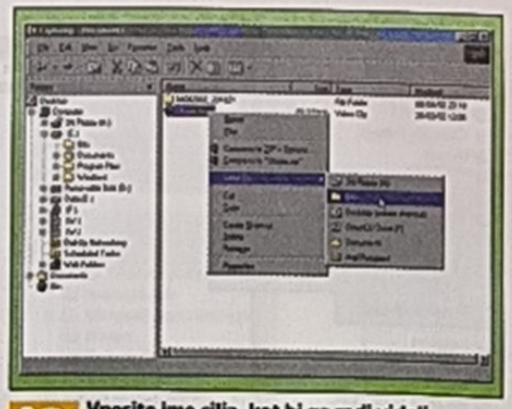
Naj bo pošiljanje datotek na pogoste lokacije z menijem Pošlji preprosto kot pasulj.



01 Poženite Raziskovalec, se odpravite na **C:\Windows\SendTo**, nato z desnim gumbom miške kliknite na prazno mesto v mapi ter v podmeniju **Novo** izberite **Bližnjica.**



02 V **Ukazno vrstico** vnesite **C:\[ime ciljne mape]** in kliknite **Naprej.** Vedite, da mora ciljna mapa že obstajati, v nasprotnem primeru boste zagledali sporočilo o napaki.

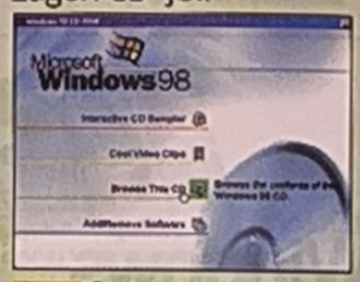


03 Vnesite ime cilja, kot bi ga radi videli prikazanega v meniju **Pošlji**, nato pa kliknite na gumb **Dokončaj.** Kadar koli boste sedaj želeli premakniti datoteko v ciljno mapo, preprosto kliknite nanjo z desnim gumbom miške in izberite mapo v meniju **Pošlji.**

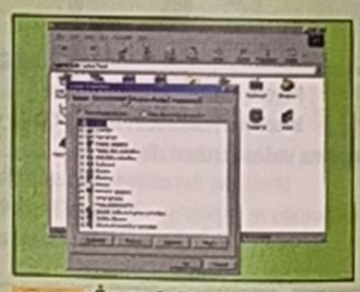
IZKLJUČITE GA

ONEMOGOČITE SAMODEJNO PREDVAJANJE CD-JEV

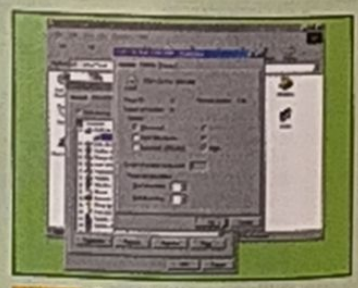
S Sistem – Lastnosti preprečite samodejni zagon CD-jev.



01 Samodejno obvestilo ob vstavitvi je sicer priročno ko CD vložite prvič, če pa želite preprosto kopirati določeno datoteko s CD-ja, do katerega pogosto dostopate, je pa ta funkcija zelo nadležna. Samodejno predvajanje začasno onemogočite tako, da držite pritisnjeno tipko [Shift].



02 Če pa želite to značilnost trajno onemogočiti, kliknite na gumb **Start** in v meniju **Nastavitve** izberite **Nadzorna plošča.** Dvokliknite na ikono **Sistem** in v dialogu **Sistem – Lastnosti** preklopite na **Upravitelja naprav.**



03 Dvokliknite na postavko **CD-ROM**, nato pa dvokliknite na vaš CD-ROM. Sedaj izberite jeziček **Nastavitve**, izbrišite kljukico pred postavko **Samodejno obvestilo ob vstavitvi**, dvakrat potrdite in končno ponovno poženite Okna.

Spremenite svoj PC v Xbox

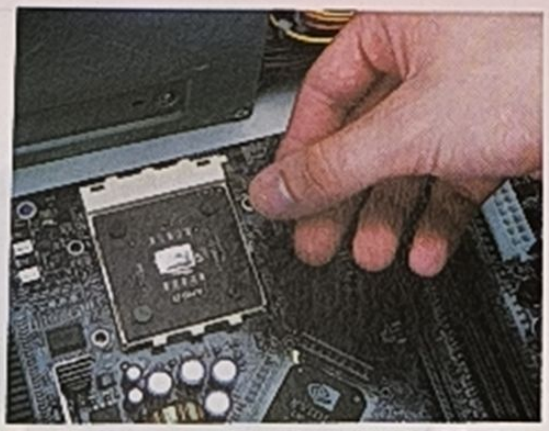
Sestavite konzolo Ne bodite ljubosumni na konzole naslednje generacije – mi vam razložimo, kaj narediti s svojim PC-jem, da bo natanko takšen.

Ne sliši se slabo – ta Xbox, kajne? Najboljša konzola vseh časov, najboljše igre, tehnologija prihodnosti in tako naprej. Fantastično; preprosto moramo vam priporočiti, da pričnete hraniti denar za jesenski pričetek prodaje pri nas ali pa se odpeljete čez mejo in si privoščite svojega še danes. Razen, seveda, če se vam ne zdi prav odšteti 100 tisočakov za kos plastike, ki bo v enem letu zastarel. OK, priznamo, motimo se. Ta kos plastike je zastarel že danes.

A če menite, da ne boste popolnoma srečni, dokler pod vašim TV sprejemnikom ne bo sedel najnovejši kos Microsoftove tehnologije, sledite našim navodilom in iz svojega najnovejšega nindža PC-ja izdelajte konzolo Xbox. **PCF**

>>SKONZOLIZIRAJTE SE!

V trinajstih korakih do drugorazrednega PC-ja ...

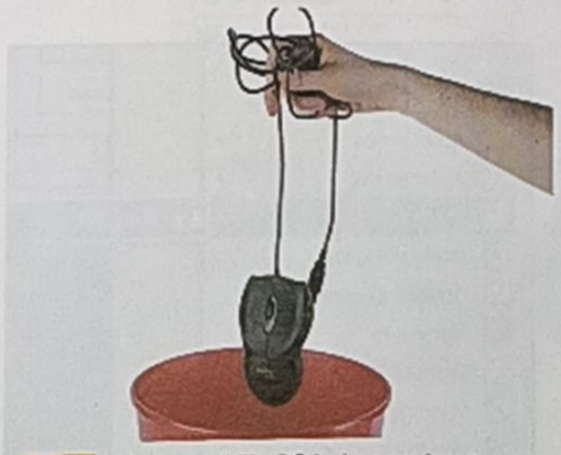


01 Xbox je sestavljen iz drugorazredne PC robe. V njegovem osrčju se nahaja nekaj, kar je zelo podobno plošči nForce, na kateri tiktaka 733 MHz procesor. S svoje plošče enostavno iztrgajte P4 2.2 GHz in ga zamenjajte s ploščo nForce in 800 MHz Duronom. Zavrzite 256 Mb RAM-a in namesto njih vgradite modul s 64 Mb.

02 Vaš PC se, kajpak, bohoti s kartico GeForce 4, ki vam omogoča neverjetne grafične rezultate. Pohodite jo. Xbox prinaša kartico, podobno GeForce 3 Ti 200, ampak GeForce 2 MX, ki se že nahaja na plošči nForce, bo zadostoval za poganjanje iger, ki so videti tako navadne, kot so tiste ki prihajajo na Xbox.

03 Vaš PC predvaja zvok s Creative Audigy Platinum Ex, in tako dobi 5.1 kanalov in 24 bitov. Če si ne lastite dragega hi-fi dekoderja, boste iz Xboxa iztisnili le navaden stereo. Zato uporabite zvočni procesor, ki ga dobite na nForcu ali pa prelepite dodatne izhode na Audigyju, da vas ne bi kdaj prijelo, da bi jih želeli uporabiti.

04 Xbox se poveže na televizor in ne na monitor, kar prinaša nižje osveževanje zaslona in nižjo ločljivost. Lahko uporabite TV kartico s TV izhodom ali pa vse svoje igre poganjate na najnižji ločljivosti, svoj monitor pa premažete z oljem, ki vam je ostalo od cvrtja krompirčka, in dobili boste avtentični videz.



05 Nič se ne približa PC-ju, ko govorimo o popolnem nadzoru nad igrami. Natančnost miške in mogočnost tipkovnice sta boljša od katerega koli igralnega ploščka. A mi bomo zavrgli svojo ultra-natančno miško Razor Boomslang z 2000 dpi. Igre boste menda lahko nadzirali tudi brez nje, kaj?

06 Enako velja za tipkovnico – tudi tukaj želimo minimalno funkcionalnost. Zato izrujte vse tipke s pomočjo najbolj uničujočega predmeta, ki ga imate pri roki (nož, izvijač ali maček), pustite pa smerne tipke, [Tab] in [Enter]. Živele konzole!

>>PREPROSTO KOT 1, 2, 3

Kako naj vaš PC izgleda kot Xbox.

01 PC lahko sestavite v čemer koli, mi smo pa izbrali kartonsko škatlo iz Mercatorja, ki bo služila kot ohišje za naš Xbox. Prepričajte se, da je zadosti velika, da boste vanjo spravili vse dele, in jo od zunaj pobarvajte s kul črno barvo.

02 Uporabite osnovno ploščo in druge dele, kakor smo vam razložili spodaj, pozorno izmerite in izrežite luknje za kable. Če želite, lahko na eni strani preprosto pustite velikansko luknjo in tako ohranite dostop do vseh delov.

03 Ker smo želeli maksimalno seksi videz, smo uporabili najnovejši črni TFT monitor ter kombinacijo brezžične miške in tipkovnice – če vaši standardi niso tako visoki, uporabite TV v svoji dnevni sobi in trimetrske kable.

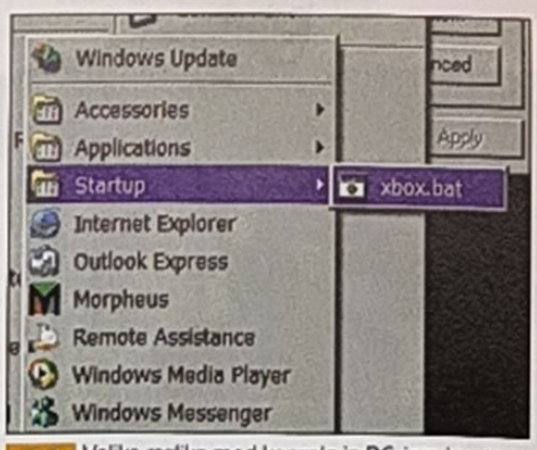
>>SKONZOLIZIRAJTE SE, NADALJEVANJE ...

Le kdo potrebuje najnovejši PC, ko pa lahko ima Xbox?

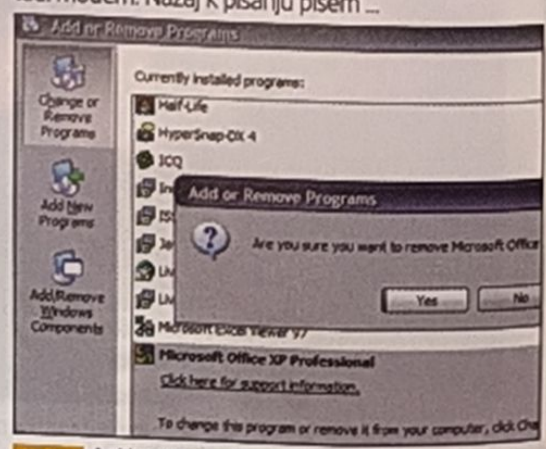
07 Medtem ko vaša prelepo razmesarjena tipkovnica zmore vse, kar zmore Xbox plošček, preprosto ni tako dobra, ker je ni najbolj udobno držati v rokah med igranjem. Zato povežite par Sidewinder ploščkov. Seveda smo izbrali Microsoftove izdelke, zaradi česar bo naša stvaritev tudi na zunaj identična izvirniku.

08 Izdelki, kot so diskete, so preprosto luksuz, ki ga ne potrebujemo, zato enoto kar zažgite. Tudi DVD-RAM ni potreben, zamenjajte ga s klasično enoto DVD-ROM– vendar ne pozabite, da ne smete gledati filmov DVD na njej, dokler ne kupite dodatnega daljinskega krmilnika.

09 Xbox sicer omogoča igranje preko širokopasovnih povezav za večigralsko igranje na internetu, a bodimo pošteni. Živimo v deželi, kjer tega ne bomo izkusili še nekaj časa. Zato se odpovejte brezžični mrežni opremi, ki ste jo namestili prejšnji mesec. In, ker ne morete deskati po netu, odvrzite tudi modem. Nazaj k pisanju pisem ...



11 Velika razlika med konzolo in PC-jem je v tem, da konzole samodejno naložijo igre. Torej, izklopite večino možnosti ob zagonu in v imeniku Zagon ustvarite datoteko BAT, ki bo naložila D:\Autorun, tako da boste svoj novi PC morali uporabljati samo za igre.



12 Aplikacij, zaradi katerih je PC najmogočnejša, najbolj raznolika in najzabavnejša platforma daleč naokrog, preprosto ne potrebujete. Odstranite vse, kar je zanimivo – na primer *Office XP, The Gimp* in najnovejši program za urejanje videa, tako da vam bo ostal le operacijski sistem, ki bo znal poganjati igre.

IN KAKŠNE SO KAJ IGRE?

NA XBOXU

Halo
Prihodnost prvoosebnih iger? Ha, še kaj, glede na to da so jo najprej pričeli razvijati za PC in gre za PC odpadnika.

Buffy the Vampire Slayer
Ne spomnimo se, kdaj smo nazadnje videli uspešne predelavo TV serije v video igro, tako da ne gojimo prevelikih upov.

Oddworld: Munch's Oddysee
O, bog - platformska igra. Kako futuristično in tehnološko napredno.

Batman: Vengeance
Superjunak v akciji, z zastarelo grafiko in namerilnim sistemom, ki ga na PC-ju še pogledali ne bi.

Unreal Championship
Še en neumen poskus ustvariti prvoosebno fragfešto s PC-ja s pomočjo nenatančnega ploščka.

Star Wars: Obi Wan
Ta bi morala iziti na PC-ju pred dvema letoma, tako da ni čudno, da se nad njo ne moremo navdušiti.

NA PC-JU

Half-Life
Stara že štiri leta, a še vedno bolj igralna kakor "prvoosebna igra prihodnosti", imenovana Halo.

Return to Castle Wolfenstein
Želite vampirje, ki vam bodo polepšali dan? Ne iščite naprej – boljše izbire, kot je *RTCW*, ni.

Startopia
PC se na našo srečo ne približuje platformskim igram, če pa že želite odštekana bitja iz vesolja, poskusite *Startopio*.

Spider-man: The Movie
Spidey se vrača v velikem slogu in gotovo je spretnejši med vzpenjanjem na zgradbe kakor njegov kolega Batman.

Unreal 2
Še letos pričakujemo izid ene najboljših prvoosebnih iger vseh časov, ki bo neprimerno boljša od *Championshipa*.

Star Wars: Jedi Knight II
Oče vseh Star Wars iger. Brez neumnosti iz Epizode I in neverjetni boji z Jedijevskim mečem.

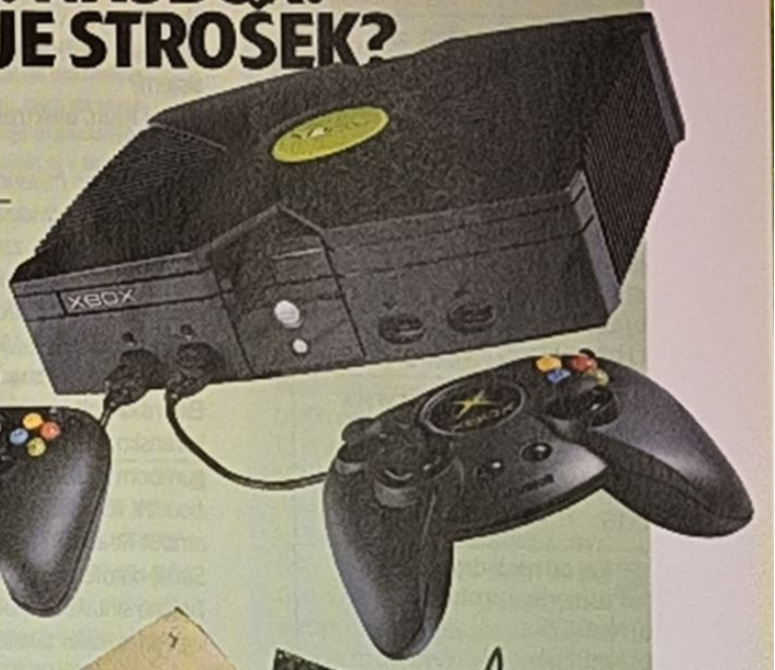
10 Xbox je prva konzola, ki prihaja s trdim diskom – ta temelji na PC tehnologiji. Vendar je njegova kapaciteta le 8 gigabajtov. Ker želimo natanko takšen disk, vzamemo svojo 120 Gb pošast in s pomočjo igle poškodujemo večino plošč. Ko ga pokvarimo, odidemo v trgovino in kupimo 8 Gb model – če ga sploh še kje prodajajo.

13 Notranjost je torej urejena in naš dojenček je pripravljen, da zdivja z enako hitrostjo kakor nov Xbox. Sedaj moramo le ustvariti nekaj tako grdega. Vse skupaj spravite v ohišje starega videorekorderja ali pa podkupite lokalne rolkarje iz soseščine, da vzamejo avtospreje v roke in uredijo zadevo.

PRIMERJAVA CENE

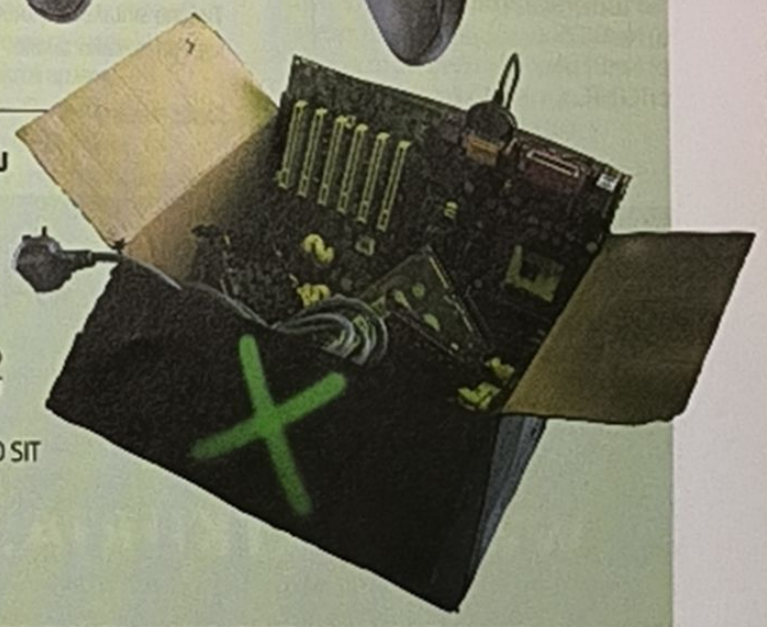
XBOX VS. NAŠBOX: KAKŠEN JE STROŠEK?

Seštejte in dobite ...



→Xbox

Konzola Xbox 90.000 SIT
Dodatek DVD 10.000 SIT
Igra (Halo) 16.000 SIT
Kabel SCART 5.000 SIT
Zardevanje ob tem času naslednje leto Neprecenljivo
Skupaj 121.000 SIT



→Xbox

NForce 45.000 SIT
AMD 800 MHz Duron CPU 12.500 SIT
8 Gb trdi disk 14.000 SIT
64 Mb RAM 7.000 SIT
Kartonska škatla Tipu v Mercatorju častite pivo
Igra (*Half-Life*) – še vedno je boljša kot *Halo* 4.000 SIT
SideWinder 7.000 SIT
Tipkovnica + miška 4.000 SIT
Skupaj 93.500 SIT

→Zaključek

PC s podobnimi zmogljivostmi je cenejši za skoraj 30 tisočakov. Pa ne samo to – z njim boste lahko počeli toliko več. Predlagamo vam, da za dodanih 30 tisočakov dokupite več pomnilnika in kakšno kakovostno programsko opremo (veliko je je na voljo brezplačno, če berete PC Format) in na tisto črno škatlo lahko mirne duše pozabite.

Vprašajte Boštjana...

Odgovori na vsa vaša vprašanja

Boštjan Uršič

Hitri kviz

Do kod seže vaše znanje?

1 Koliko primarnih particij se lahko nahaja na fizičnem pogonu?
a) 1
b) 2
c) 4

2 Navidezni gonilniki za naprave so lahko ...
a) 16-bitni
b) 32-bitni
c) Oboje

3 Kaj je potrebno nadgraditi pri računalniku, če trdi disk neprestano "melje"?
a) Pomnilnik
b) Izbrati večji trdi disk
c) Izbrati hitrejši trdi disk

4 Koliko prekinitvenih vrstic ima PC s Pentiumom III?
a) 7
b) 15
c) 16

5 Kaj od naslednjega so usmerjeni protokoli?
a) NetBIOS
b) NetBEUI
c) TCP/IP

Odgovori na strani 104

Pomagamo v stiski

Naj bo silicij, zdravje, ali ženske, dr. Boštjan je ponovno odprl ordinacijo. Lepi ženski člani družine so toplo zaželeni.

Vzdrževanje sistema

Dvoedini operacijski sistem naj postane samostojen!

Kako bi lahko v Windows ME uredil meni z izbiro operacijskih sistemov, ki se prikaže ob zagonu računalnika, tako da se mi več ne bi prikazala izbira dveh sistemov, temveč da bi se mi samodejno naložil privzeti operacijski sistem?
Matej Klun, elektronska pošta

Ker *Windows Millennium* niso bili nikoli lokalizirani, predvidevam, da imate angleško različico, zato bom temu primerno pisal tudi ukaze. Poženite Windows Explorer. Pojdite v **Tools -> Folder Options -> View** in se prepričajte, da izbira **Hide File Extensions** ni potrjena. Sedaj pojdite na korensko mapo C:\ in z desnim gumbom miške kliknite na datoteko *boot.ini*. Izberite **Properties** in odstranite atribut Read-Only, nato pa kliknite **OK**. Sedaj datoteko odprite v **Notepadu**. Tipična sintaksa datoeke *boot.ini* izgleda nekako takole:

```
[boot loader]
timeout=30
default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition
(1)\WINNT
[operating systems]
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WIN
NT="Microsoft Windows XP
Professional" /fastdetect
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(2)\WIN
DOWS="Microsoft Windows ME"
```

Pod postavko **[operating systems]** so navedeni vsi nameščeni operacijski sistemi. Parametri, ki sledijo vsaki postavki, opisujejo posebne značilnosti, s katerimi bo operacijski sistem zagnan. Postavka **default** nakazuje, katera izbira v meniju je privzeta. Postavka **timeout** pa opisuje, koliko časa mora preteči, preden bo računalnik samodejno zagnal privzeti operacijski sistem, če se seveda uporabnik prej ne odloči drugače.

Ker ne vem, ali ste drugi operacijski sistem že izbrisali, tukaj ne bomo izbrisali nobene postavke, temveč bomo poskrbeli le, da se vam bo privzeti operacijski sistem naložil brez vprašanja. To je preprosto: vse kar morate storiti je, da vrstico, ki opisuje želeni operacijski sistem, vstavite pod postavko **default** (vendar se znebite opisnega dela za narekovaji, vključno s parametrom /fastdetect), vrednost postavke **timeout** pa nastavite na 0. *Voila*, nobenega nadlegovanja več!

Težave z operacijskim sistemom

Mar več pomnilnika ne pomeni hitrejšega delovanja?

Pozdravljeni, pred kratkim sem nadgradil pomnilnik, tako da imam sedaj skupaj 768 Mb RDRAM-a. Vendar pa mi od tedaj naprej *Windows ME* pri vsakem programu, ki ga hočem zagnati, javlja: »Win32 error: There is not enough memory available to run this program.« Pred kratkim sem nabavil *Win XP*, pri tem pa vsak program rabi skoraj 5 min, da se zažene ali celo sam od sebe ponovno zažene. Prosim, če mi lahko kako pomagate.
Martin Vrbančič, elektronska pošta

Hah, gre še za eno zgodbo iz analov Gatesovih šal. Saj se spomnite njegovega famoznega izreka: »Da, menim da bo 640 Kb pomnilnika dovolj za vse večne čase.« Da Billya leta niso prav nič izučila, kaže prav vaš primer.

>> BRIZGALNIK ČRNILA

Ni čisto črnilo, zato pa ga vseeno brizga.

TISKALNIŠKE GLAVE
Vsa magija brizgalnika črnila se v resnici dogaja znotraj tiskalniške glave. Majhni električni elementi grejejo kapilarne cevčice s črnilom, tako da črnilo na sredi cevčice zavre in izbrizga kapljico črnila.

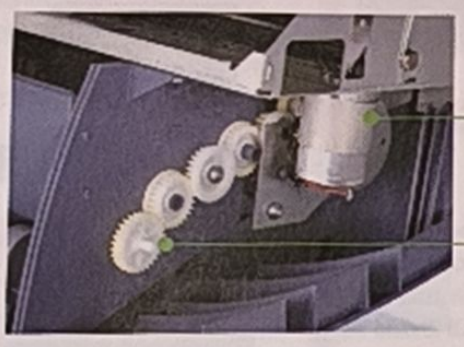
KRMILNIK
Sprejema ukaze od gonilnika na vašem PC-ju in jih spreminja v premike tiskalniške glave in pike na papirju.

NAPETOSTNA VZMET
Pogonski jermen mora ostati napet. Drugače se tiskalniška glava ne premika skladno po papirju.

POGONSKI JERMEN
Premika tiskalniško glavo. Zobje preprečujejo zdrse, ko jo prekrije prah s papirja.

PARKIRNO PODROČJE
Majhni gumijasti čepki zamašijo tiskalniške glave, tako da se ne izsušijo in zamašijo, ko tiskalnik ni v uporabi.

VALJČKI ZA PAPIR
Najbolj nenavdušujoč del, za katerega je najverjetneje, da se bo zataknil ali zdrsnil.



MOTOR
Ta premika tiskalniško glavo naprej in nazaj po papirju, zato mora biti zelo natančen.

ZOBATA KOLESA
Ti nadzorujejo pomikanje papirja skozi tiskalnik. Papir se v primerjavi z motorjem pomika počasi, tako da so prestavna razmerja velika. Če papir prehitro potisnete skozi tiskalnik, se plastični čepki zlomijo.

Okenski gonilnik za 32-bitni zaščiteni medpomnilniški sistem (Vcache) določa maksimalno količino pomnilnika, ki je prisoten ob zagonu *Oken*. Vcache nato rezervira dovolj pomnilniških naslovov, da omogoči dostop do največje količine medpomnilnika. Na računalnikih z veliko količino pomnilnika je lahko največja velikost pomnilnika tako velika, da bo Vcache »požrl« vse naslove in zato za druge aplikacije enostavno ne bo dovolj pomnilnika, čeprav ga je fizično več kot dovolj. Takšne težave zadevajo vse operacijske sisteme, ki temeljijo na jedru Windows 9x.

Microsoft priporoča eno od naslednjih rešitev (žal boste v vsakem slučaju pomnilnik omejili na 512 Mb):
1. Z **Beležnico** odprite datoteko *system.ini* (nahaja se v mapi C:\Windows). Prebijte se do razdelka **[VCache]**. Tam boste opazili dve vrstici:

MinFileCache=XXXXX
MaxFileCache=XXXXX
(XXXX opisuje vrednost v Kb)

Vrednost postavke **MaxFileCache** spremenite v 524288.

2. Kliknite na **Start** in izberite **Zaženi**. V dialog nato vpišite **msconfig** in potrdite. Pod jezičkom **Splošno** izberite postavko **Dodatno** in obkljukajte **Omejitev pomnilnika na** XX MB. Vrednost naj znaša 512 Mb.

Nadgraditev OS

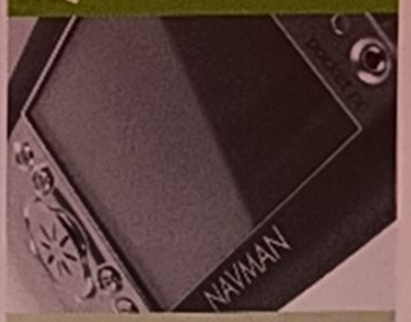
Nadgradnja ni mogoča

Imam en problem: *Windows NT 4.0 Workstation* poskušam nadgraditi na *XP Professional*. Vsakič ko zaženem namestitev, mi *Okna* sporočijo, da potrebujem Service Pack 5, nato pa se vse skupaj zaustavi. Sicer mi to ne bi smelo povzročati večjih težav, vendar jaz že imam nameščen Service Pack 5!
Peter Mlekuž, elektronska pošta

Seveda vam ni vseeno, to veste vi, to vem jaz in celo presnetim Oknom je to kristalno jasno! Gre le še za eno od tistih Microsoftovih sporočil, ki nikakor ne ustrezajo resničnosti. *Okna* že vedo, da imate SP5, vendar imate obenem tudi RC 1.1, ki nadomesti datoteki **ntoskrnl.exe** in **ntkrnlmp.exe**.

Četudi bi vam *Okna* to povedala naravnost, vam to ne bi preveč pomagalo. Tako bi preprosto zamenjali eno vprašanje z drugim in potem bi blodili naokrog in se spraševali, kako naj to popravite. In ko bi končno nekdo prišel mimo, bi vam razložil, da morate v **Control Panelu -> Add/Remopve Programs** odstraniti hotfix, čemur bi sledil novi zakaj – zakaj tega namestitveni program ni opravil namesto vas?! Na koncu koncev bi res imeli *Windows XP*, vendar bi bili duševno revnejši. Za guruja Gatesa je življenje potovanje. Venomer nas sprašuje »Kam želite *iti* danes?«, nikoli pa ne povpraša »Ste zadovoljni tam, kjer ste?« Zato pa so *Okna* tam kjer so!

FAQ



Geo-Codex

Khm, kaj pa naj bi bilo to?
Geo-Codex je sistem enkripcije, ki uporablja koordinate GPS sprejemnika kot ključ, tako da se podatki odkodirajo na specifični fizični lokaciji.

In kakšen je smisel tega?
Hja, s tem sistem naj bi onemogočili prestrezanje podatkov. Razen če ne stojite na natančno enakem mestu kot sprejemnik, vaš Geo-Codex sprejme drugačen nabor koordinat GPS in sporočilo ne bo odkodirano.

Kdo bi to želel uporabljati?
Kinematografi bi lahko sistem uporabili za predvajanje filmov preko zračnih valov, ne da bi se morali bati vpada hekerjev. Sistem bi lahko vključili tudi v domač sistem plačljive televizije. Vojska bi ga lahko uporabljala za pošiljanje sporočil na vnaprej določene lokacije.

Pa ljudje ne bi mogli prirediti predvajalnikov, kot je primer pri DVD regijah?
To je tudi največja kritika sistema Geo-Codex. Edina razlika od navadne enkripcije s privatnim ključem je, da ključ priskrbi sistem GPS in ne uporabnik. Svojo enoto Geo-Codex dajte v Faradayevo kletko, da blokirate zunanje signale GPS in že jo lahko nakrmite z napačnimi signali GPS in naprava bo mislila, da je na drugi lokaciji.

Je za to kakšna rešitev?
Signalu GPS bi morali priložiti digitalni podpis, da bi dokazali njegovo avtentičnost, vendar bi bil celo tedaj sistem ranljiv za brutalne napade. Čeprav je svet velik, ljudje niso enakomerno porazdeljeni in število raznolikih uporabnih lokacij ustreza ključu vrednosti 40 bitov. Z današnjimi računali takšno kodo zlahka razbijete.

Aha, torej gre še za eno neuporabno zadevo?
Ne. Ameriške vojaške organizacije in Pentagon se za sistem zelo zanimajo, zato podjetje, ki je lastnik patenta, privlači veliko kapitala.

iiyama | Monitorji in LCDji

LS704UT Vision Master 1403
17" FST zaslon
velikost pike: 0.27 mm
max. resolucija: 1280x1024 /65 Hz
TCO99
47.900.-

AS4314UT
17" digatlni TFT zaslon
svetilnost: 250 cd/m2
max. resolucija: 1280x1024 /75 Hz
TCO99
223.900.-

Acord d.o.o., Stegne 13, Ljubljana. Cene so informativne in že vsebujejo DDV. Iiyama je blagovna znamka Iiyama Corp. Vse pravice pridržane.

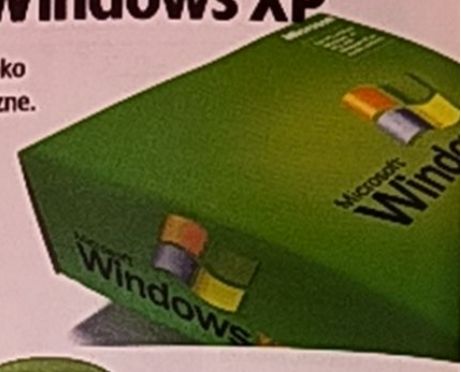
iiyama cool blue.
Distribucija za Slovenijo: acord international group
Acord sz d.o.o.

Power Plus		Big Bang	
Ljubljana:	01 511 27 27	Ljubljana:	01 587 35 73
Koper:	03 428 28 38	Kranj:	04 202 66 80
Maribor:	02 320 39 36	Maribor:	02 320 39 36
Internet trgovina: www.powerplus.si		Koper:	05 630 65 00
Perftech	04 579 00 00	Mentis	
Jae	01 589 62 00	Dravograd:	02 872 16 16
Rolan	02 300 13 00	Maribor:	02 228 17 20
Digital Logic	04 276 56 66	Sl. Bistrica:	02 843 08 30
		Velenje:	05 630 65 00

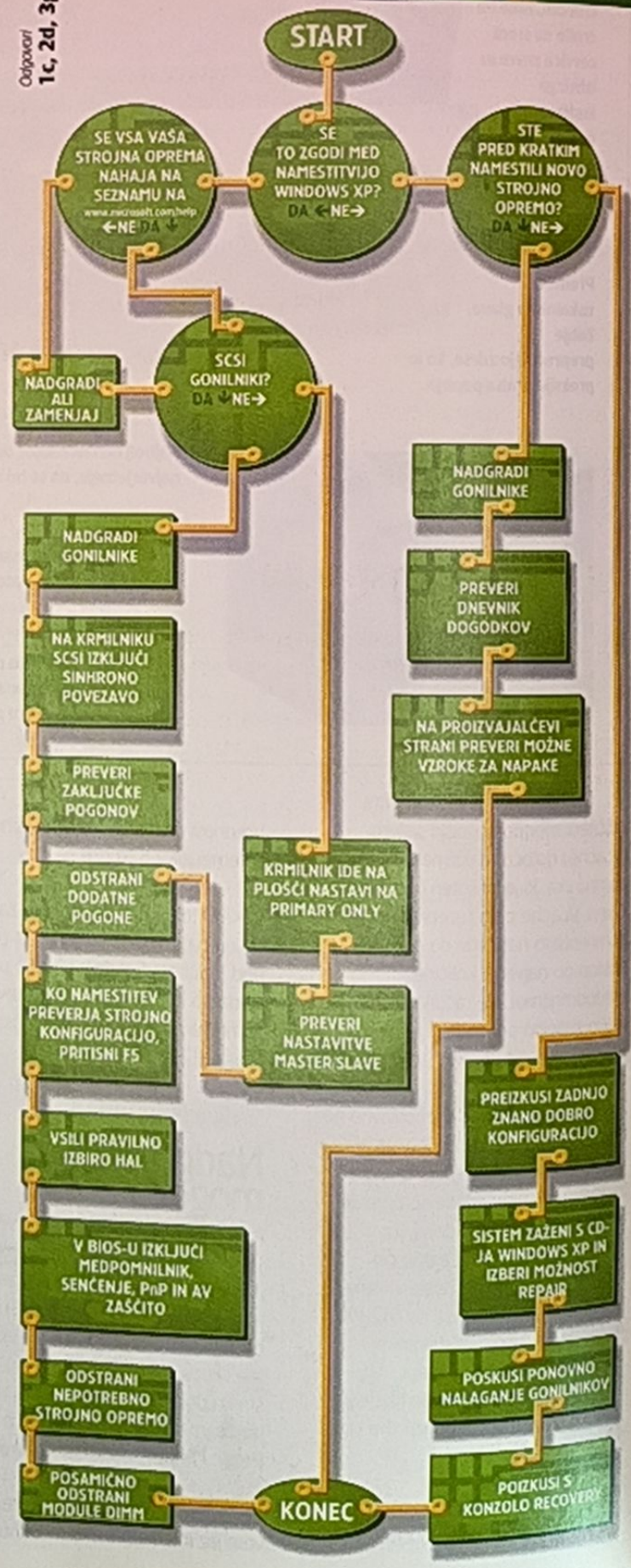
PRVA POMOČ

Nestabilni Windows XP

V Windows XP mi javljajo napako Stop: 0x0000000A in PC zmrzne.



Odgovori
1c, 2d, 3g, 4d, 5c



POMEMBNO OBVESTILO
DVD IZDAJA IN WINDOWS XP

Na nekaterih konfiguracijah računalnikov se lahko zgodi, da imajo Windows XP težave s prepoznavanjem DVD diska v vaši enoti. Rešitev obstaja – le sledite naslednjim navodilom. Vstavite DVD disk v pogon in nato z desnim gumbom miške kliknete na črko pogona v Explorerju. Izberite Properties. Nato v zavihku Hardware označite DVD in še enkrat kliknete Properties. Za tem v zavihku Volumes kliknete na gumb Populate, nakar zaprete vsa ta okna in še enkrat v Explorerju kliknete na črko DVD pogona. Prikazala se vam bo vsebina DVD diska, po kateri lahko potem brskate in deluje vse, razen autoruna.

Na CD-ju in DVD-ju najdete program, ki odpravi to napako – prvič boste seveda morali storiti, kar je opisano zgoraj, da sploh pridete do njega.

>> Odgovori

Pisma / Maili Vaš odziv

RE: Je Mira prihodnost PC-jev?

Svetla prihodnost

Ob prebiranju vaših zadnjih dveh številk sem si pričel bolj živo predstavljati, kakšna bi naj bila prihodnost računalništva in povezava le-tega z našim življenjem doma. Vsekakor se mi zdi, da kljub vsemu, česar ga obtožujejo, Microsoft dela korake v pravo smer in da je največji in najbolj revolucionarni glasnik prihoda futurističnih tehnologij, pa lahko rečete kar hočete. Še več tovrstnih informacij v prihodnje!

Marko, elektronska pošta

Veseli nas, da so vam tovrstni članki všeč – tudi sami se navdušujemo nad bližnjo prihodnostjo ter vam v tej luči tokrat prinašamo članek o tem, kakšno naj bi bilo po Gatesovi viziji videti naše stanovanje prihodnosti. Sporočite nam svoja mnenja in fantazije, za naslednji mesec pa pripravljamo obsežni vodič po svetu brezžičnih omrežij. ***Nikola Janković***

RE: Mac na pohodu?

Zgrešeno in napačno

PISMO MESECA

Prebral sem vašo primerjavo med novim iMacom in PC-jem in ker sem dolga leta imel priložnost delati na Macu, moram povedati, da ste zgrešili bistvo. Komentar, da bodo podjetja, ki uporabljajo Mace, le propadla, je po mojem vzet iz širšega konteksta, mislim pa da je kolega, ki je zadevo preizkušal, le malce preveč navezan na PC-je in mu nov operacijski sistem v nekaj dneh ni mogel sesti v male možgane. Pristranski članek, za katerega upam da je bil napisan napol v šali, ter želim slišati vaš odgovor.

Janez Breznik, Ljubljana

To ni edino pismo na to temo, ki smo ga prejeli, tako da nas je presenetilo, koliko uporabnikov Macintosha bere PC Format. In, kot že samo ime revije pove, bi od nas skorajda morali pričakovati, da smo nekoliko pristranski, kajne? Novica je bila zamišljena kot članek, s katerim smo ljudem želeli predstaviti novega iMaca, istočasno pa jim povedati, zakaj se bodo dolgoletni uporabniki PC-jev ob uporabi le-tega muzali. Mislimo, da nam je uspelo, če pa se vam zdi, da smo bili nekoliko preveč pristranski, se opravičujemo, istočasno pa vam podarjamo igro Elder Scrolls III: Morrowind, kot piscu tokratnega pisma meseca. ***Nikola Janković***

RE: Računalniki in zdravje

Na vaše zdravje!

Moram vam povedati, da je članek o (ne)škodljivosti uporabe PC-ja v majskem PC Formatu marsikomu odprl oči – vključno z menoj. Leta sem bil prepričan, da med moj uporabo računalnika v službi in nato včasih še deskanju in igranju doma v večernih urah, najbolj trpijo moje zenice. Kako sem se motil – potem, ko sem prebral članek, se že dva tedna potim s trudom, da bi ohranil čim bolj (ne)naravno držo, ki ste jo priporočali. In ne samo to – tudi pohištveni industriji ste gotovo naredili uslugo, saj sem bil sam eden tistih, ki si je v trenutku privoščil nov stol. Na vaše zdravje, torej!

Jure, Izola

Da, tudi sami smo se ob članku precej bolj poglobili v zgodbo ter se celo naročili na dopisovalni seznam nekaterih RSI združenj po svetu. Zgodbe nekaterih ljudi so resnično pretresljive in ob njih se lahko le zamislimo in storimo kaj za svoje zdravje, še preden bo prepozno. Upamo, da smo z našim člankom vsaj delno pripomogli k temu ter vas pozivamo, da se o tovrstnih težavah pogovarjate s čimveč uporabniki računalnikov. ***Nikola Janković***

>> Najboljše iz PCF foruma

Se vam ne ljubi pisati uredništvu? Pridružite se diskusiji v našem spletnem forumu na **www.pcformatslo.net**.

Pisec: Brenza
Tema: Stanje družbe – ali potrebujemo revolucijo?
Zdi se mi, da je človeštvo zašlo v slepo ulico... V osemdesetih letih je družba še bila moralno na visoki ravni, ljudje so vedeli kaj je prav in kaj ne, družba jim je to tudi poskušala dopovedati. Če narediš to, boš kaznovan ali pa boš utrpel posledice, tudi ambicije in cilji posameznikov so po mojem mnenju bili nad trenutnimi, ko je glavni le denar in materialne dobrote. Kako bodo vzgajani otroci, rojeni v 90. letih, če že njihovi starši gledajo le na materialno stran življenja?

Pisec: Kobe
Tema: Sestre
Trema? Kakšna trema? Vsaka čast Sestram. Pele so slovensko, bile so drugačne. Meni je drugače bilo slabo od klišejev.

Pisec: Cwizo
Tema: Ste nepismeni?!
Na velikih mestih imate napisano: Medal of Honour?! Namesto Medal of Honor. Pa v reviji kle na strani. Un k skrbi za novice pa opis tega špila bi si zaslužil eno brco v rit.

sveže novice
SMS nagradni kvizi
nakupi prek interneta
koristne informacije
nagradne igre
zabava

EON

↘BRIHTNA GLAVCA

3G

Pričakujete revolucijo? Švignite lepo na rob, dvignite roke in počakajte na zmagovalca. Nato prisezite, da ste na njegovi strani že od začetka.

Revolucija v svetu prenosnih telefonov je nekaj, mimo česar je nameravala rubrika Brihtna glavca elegantno zvoziti ovinek. Zato si lahko zamislite splošno paniko vseh delov mojega telesa, živčno puljenje las in besno zaletavanje s konico nosu v rob mize, ko je iz samega vrha prifrčala direktiva, da je treba otipati nekaj, čemur se reče 3G in da to "nekaj" zadeva ravno prenosne kalilce reda in miru. Ko sem tri dni po začetnem šoku trepetajoč pobral levo lice iz luže že ostudno zgoščene sline, se dvignil na noge in opravil prvo kratko raziskavo, sem pogruntal, da situacija sploh ni posebej hudega harakirija vredna.

Telefon: naslednja generacija

3G je v bistvu zelo v redu izvržek strašno pametnih glav. Lepo zveneča kratica pomeni "tretja generacija", glavni cilj snovalcev tega novega standarda pa je bil bistveno zvišati hitrost prenosnih telefonov. Če ste tukaj pomislili na to, da bodo žepni telefončki odslej bolj aerodinamični in tako bolj priročni za obmetavanje, mislite zelo, zelo narobe. Govorim o hitrosti prenosa podatkov in nikakor ne o hitrosti rezanja zraka. Današnji mobilneži premorejo okoli 10 kbps, kar je dovolj hitro za dolgočasne pogovore o vremenu in pošiljanje kratkih ljubezenskih sporočil. Zadevščina pa pogine v hudi agoniji, če bi želeli, recimo s kombinacijo prenosnega računalnika in telefona svojim kolegom poslati sliko z nudistične plaže v Kaliforniji. 3G bo to popravil. Vse podatke bo katapultiral naprej s hitrostjo tja do 2 Mbps ... če boste seveda sedeli doma in se trudili čim manj opletati s svojo futuristično igračko. Pri sprehodu po ulici bo stvar še vedno zmogla 384 kbps, s 144 kbps pa se boste morali zadovoljiti, če boste divjali po avtocesti. Pravijo pa, da bo to vseeno dovolj za video pogovore srednje kvalitete.

Čakajte malo! Kdo za vraga sploh potrebuje video pogovor, medtem ko se bori s hudo ostrim levim ovinkom? Če vprašate mene, so ceste že tako ali tako preveč polne kretenov, ki so prepričani, da je njihove možgane evolucija opremila z zadostno količino sivih celic, da so sposobni prehitevati v škarje in hkrati po prenosnem telefonu pametovati o telesnih merah nove sodelavke. Že sama misel na to, da bi eden teh osebkov dvignil roke z volana in svoje trditve podkrepil še s kakšno gesto, mi v grozi naježi obrvi.

Druga neprijetnost video pogovora je, da bodo popolnoma odpadli klasični izgovori: "Ej, sori, srčno rad bi se zdaj pogovarjal s teboj, ampak ravnokar sem na poslovnem sestanku," ko v resnici tiščite vse štiri okončine čim dlje od sebe na peščeni obali enega izmed oceanov.

Usoda standardov

A zaradi takšnih drobnarij ne kaže obupati. Dobra stran standarda 3G bo, da boste s telefonom, ki ga podpira, izgledali kot glavni junak kakšne znanstveno fantastične serije. Kar bo naravnost odlično, ko boste stali sredi gruče osebkov nasprotnega spola, nekoliko manj učinkovito pa, če se bo malo pred tem peljal mimo vaš sosed z novim Ferrarijem.

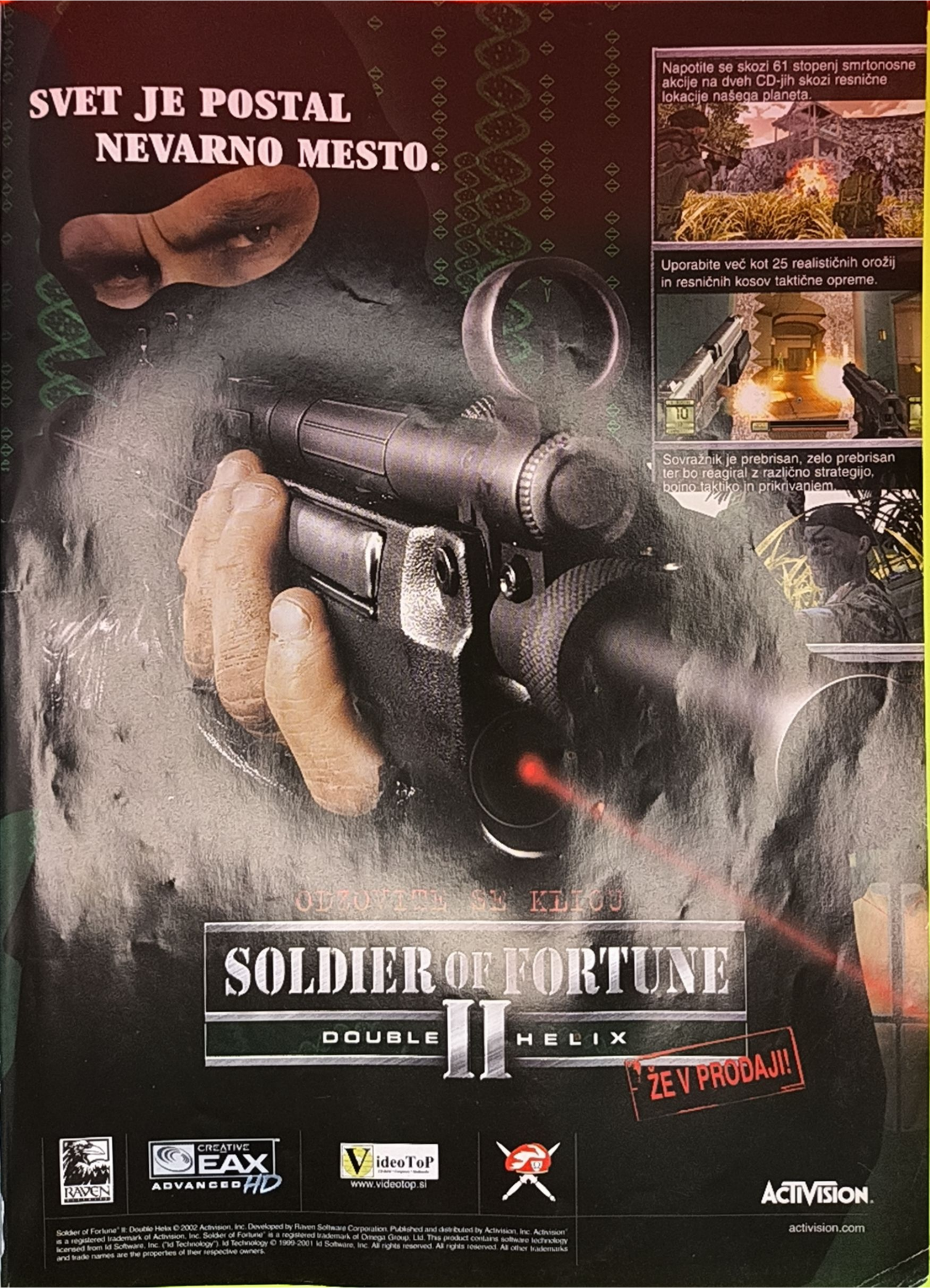
Pri tem pa ne smemo pozabiti ene zoprnosti zamisli, ki jih industrija imenuje "prihodnji standard". Večina proizvajalcev se v želji za prevlado na tržišču (=obilo cekinov v svoji blagajni) odloči za razne dodatke temu standardu. Kar koli že bo, na koncu se zna zgoditi, da se bo ob spremljavi spektakularnega poka vse skupaj zrušilo na glave izumiteljev. Se kdo med vami slučajno še spomni standarda MPC? No, kaj sem vam rekel.

Napravice 3G naj bi naselile vse svetlejše kotičke našega planeta tam okoli leta 2005. Ali tudi vi komaj čakate na čas, ko se boste morali počesati, preden boste dvignili telefon? **PCF**

>>Čakajte malo! Kdo za vraga sploh potrebuje video pogovor, medtem ko se bori z ostrim levim ovinkom?

The Kobal Collection / Paramount

V paralelnem svetu Star Trek so imeli 3G že pred precej leti.


SVET JE POSTAL NEVARNO MESTO.
Napotite se skozi 61 stopenj smrtonosne akcije na dveh CD-jih skozi resnične lokacije našega planeta.
Uporabite več kot 25 realističnih orožij in resničnih kosov taktične opreme.
Sovražnik je prebrisan, zelo prebrisan ter bo reagiral z različno strategijo, bojno taktiko in prikrivanjem.
ODZOVITE SE KLICU
SOLDIER OF FORTUNE II
DOUBLE HELIX
ŽE V PRODAJI!
RAVEN
CREATIVE EAX ADVANCED HD
VideoToP
www.videotop.si
ACTIVISION
activision.com
Soldier of Fortune® II: Double Helix © 2002 Activision, Inc. Developed by Raven Software Corporation. Published and distributed by Activision, Inc. Activision® is a registered trademark of Activision, Inc. Soldier of Fortune® is a registered trademark of Omega Group, Ltd. This product contains software technology licensed from Id Software, Inc. ("Id Technology"). Id Technology © 1999-2001 Id Software, Inc. All rights reserved. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Hitri in drzni!

PC plus®

Računalniki

m@chine

e-m@chine

Titanium

intel inside pentium 4

www.pcplus.si

Intel, Intel Inside in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corporation. Za morebitne tiskarske napake ne odgovarjamo. Slike so simbolične. Proizvaja: Acord-92 d.o.o.

PIKSMA DIGITAL

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/202 66 80
LJUBLJANA: 01/587 35 73
MARIBOR: 02/320 39 36

MENTIS RAČUNALNIKI
DRAVOGRAD: 02/872 16 16
MARIBOR: 02/228 17 20
SLOV. BISTRICA: 02/843 08 30
VELENJE: 03/897 68 50

CELJE:	MPrint d.o.o.	03/490 40 10
IZOLA:	ECU d.o.o.	05/616 60 60
LESCE:	Janus Trade d.o.o.	04/532 01 55
LJUBLJANA:	BIRO HIŠA d.o.o	01/540 10 93
	Tech-Trade Peček Lojze s.p.	01/433 53 50
PIVKA:	Meler Računalniški inženiring	05/757 11 50

Coming MediaSvet
LJUBLJANA: 01/560 41 59
MARIBOR: 02/330 42 03

Coming
trgovine in franšizne prodajalne

power plus
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 00
Internetna trgovina:
www.powerplus.si